অসমৰ থলুৱা খেল-ধেমালি

যুগললোচন দাস



অসমৰ ক্ৰীড়া সাহিত্যৰ এটি চিনাকি নাম যুগললোচন দাস। ১৯৮৫ চনৰ পৰা যোৱা ৩০ বছৰ ধৰি নিৰবচ্ছিন্নভাৱে অসমৰ বিভিন্ন কাকত-আলোচনীত নিয়মীয়াকৈ ক্ৰীড়াবিষয়ক প্ৰবন্ধ আৰু গল্প-উপন্যাস লিখি এক নিজস্ব স্থান ল'বলৈ সক্ষম হৈছে। এতিয়ালৈকে ৰচখনৰো অধিক ক্ৰীড়াবিষয়ক আৰু গল্প-উপন্যাসৰ গ্ৰন্থ প্ৰকাশ কৰিছে। অসমত ক্ৰীড়া উপন্যাস হিচাপে প্ৰথমখন গ্ৰন্থ যুগললোচন দাসেই প্ৰকাশ কৰিছিল। ১৯৯৮ চনত বিশ্বৰ দুই মহাৰথী ক্ৰিকেটাৰ শচীন তেণ্ডুলকাৰ আৰু শ্বেন বাৰ্নৰ বেট-বলৰ যুদ্ধক লৈ দাসে 'আজিৰ অসম' কাকতত ধাৰাবাহিকভাৱে লিখিছিল 'অগ্নিযুদ্ধ' নামৰ ক্ৰীড়া ভিত্তিক উপন্যাসখন। পিছত শিশু-শশী প্ৰকাশনে গ্ৰন্থ হিচাপে 'অগ্নিযুদ্ধ' প্ৰকাশ কৰিছিল। তদুপৰি বিভিন্ন আলোচনীত লিখা ক্ৰীড়া ভিত্তিক গল্পবোৰৰ এটি সংকলন 'যুগললোচন দাসৰ খেলৰ গল্প' নামেৰে প্ৰকাশ কৰিছিল। পঢ়ুৱৈ সমাজৰ পৰা সমাদৰ লাভ কৰাৰ পিছত দাসে নিয়মীয়াভাৱে 'বিস্ময়', 'ৰহস্য', 'মায়া', 'ৰংঘৰ', 'সঁফুৰা', 'মুকুতা' আদি আলোচনীৰ লগতে 'আজিৰ অসম', 'নতুন দৈনিক', 'অসমীয়া প্ৰতিদিন', 'নিয়মীয়া বাৰ্তা' আৰু 'আমাৰ অসম' কাকতৰ ক্ৰীড়া পৃষ্ঠাত বিভিন্ন প্ৰবন্ধ লিখি আহিছে। দাস বৰ্তমান 'আমাৰ অসম' কাকতৰ জ্যেষ্ঠ 'ক্ৰীড়া সম্পাদক' হিচাপে কৰ্মৰত।



ৰেখা প্ৰকাশন
প্ৰচ্ছদ ঃ সঞ্জীৱ বৰা



ISBN 978-93-83611-72-0
9 789383 611720

যুগললোচন দাস
অসমৰ থলুৱা খেল-ধেমালি
ৰেখা প্ৰকাশন



অসমৰ থলুৱা খেল-ধেমালি



যুগললোচন দাস

অসমৰ থলুৱা খেল-ধেমালি

সংগ্ৰহ আৰু সম্পাদনা

যুগললোচন দাস



ৰেখা প্ৰকাশন

গোপাল ৰোড, পাণবজাৰ

গুৱাহাটী-১

প্ৰকাশক দেবেন কলিতালৈ বিশেষ কৃতজ্ঞতা...

অসমৰ এটি প্ৰতিষ্ঠিত প্ৰকাশন প্ৰতিষ্ঠান 'ৰেখা প্ৰকাশন'ৰ স্বত্বাধিকাৰী দেবেন কলিতাৰ লগত পৰিচয় হোৱাৰ ৬-৭ বছৰ মান হৈছে। সেই প্ৰথম চিনাকিতেই মানুহজনে মোক নিজৰ ভাতৃৰ দৰে আপোন কৰি কিতাপ লিখাৰ বাবে যেনেদৰে উৎসাহ আৰু তাগিদা দিবলৈ আৰম্ভ কৰিছিল, মই অভিভূত হৈ পৰিছিলো। লিখকক এনে উৎসাহ আৰু তাগিদা দিয়া প্ৰকাশক মই খুব সংখ্যকহে লগ পাইছো। তেওঁ নিজেই এটা বিষয় নিৰ্ধাৰণ কৰি লিখাৰ বাবে তাগিদা দি যায়। যিহেতু মই খেল বিষয়ক প্ৰবন্ধ, গল্প-উপন্যাস লিখি বেছি ভাল পাওঁ, সেয়ে তেওঁ অধিক ক্ৰীড়া সাহিত্য প্ৰকাশৰ দায়িত্ব লৈ মোক লিখি যোৱাৰ বাবে উৎসাহ যোগাইছিল। যাৰ বাবে আজি মই ক্ৰীড়া বিষয়ক দহখনৰ অধিক গ্ৰন্থ পঢুৱৈৰ হাতত তুলি দিবলৈ সক্ষম হৈছো। ইয়াৰ সিংহভাগ কৃতিত্ব দেবেন কলিতাৰ। অৱশ্যে কলিতাই অকল মোকেই নহয় আন বহু লিখককো লিখাৰ বাবে সমানে উৎসাহ দিয়া দেখিছো। অসমৰ খেল-ধেমালিৰ বিষয়ে লিখিবলৈ কলিতাই মোক পাঁচ বছৰমান আগতে কৈছিল। বিভিন্ন অসুবিধাৰ বাবে মই কামটো মন্থৰ গতিৰে আগবঢ়াইছিলো। কিন্তু কলিতাই দিনে-নিশাই দি থকা তাগিদাৰ ফলত এই গ্ৰন্থখন সম্পূৰ্ণ কৰিবলৈ সক্ষম হও। ৰেখা প্ৰকাশনে ইতিমধ্যে ভালেমান বিষয়ৰ উপযোগী আৰু চিন্তাশীল গ্ৰন্থৰ লগতে অধিক শিশু সাহিত্য প্ৰকাশ কৰি সকলোৰে শলাগৰ পাত্ৰ হৈছে। তেওঁৰ নেৰা-নেপেৰা উৎসাহ আৰু তাগিদাৰ বাবে মই 'অসমৰ থলুৱা খেল-ধেমালি' গ্ৰন্থখন আজি পঢুৱৈৰ হাতত তুলি দিব পাৰিলো। দেবেন কলিতা তথা ৰেখা প্ৰকাশনলৈ মোৰ বিশেষ কৃতজ্ঞতা জ্ঞাপন কৰিলো।

—লিখক

।। সূচীপত্ৰ ।।

কেঁচুৱা কালৰ খেল-ধেমালি



কুক্-ভা খেল



ঘৰখনত কেঁচুৱা এটা জন্ম হোৱাৰ পিছত সেই সোণমইনাক লৈ সকলো ব্যস্ত হৈ পৰা দেখা যায়। মইনা সকলোৰে মৰমত লাহে লাহে ডাঙৰ হৈ অহাৰ পিছত তাৰ সৈতে বিভিন্ন ধেমালিবোৰ কৰিবলৈ আৰম্ভ কৰে পৰিয়ালৰ লোকে। মাক-দেউতাকৰ পৰা আৰম্ভ কৰি ককা-আইতা, মামা, খুৰা, বৰদেউতা আদি সকলোৰেই মইনাক বিভিন্ন প্ৰকাৰে ওমলাবলৈ ধৰে। তাৰ বাবে কিছুমান ধেমালি কৰে। এই ধেমালিৰ মাজেৰেই আচলতে খেল-ধেমালিবোৰ আৰম্ভ হোৱা বুলি ক'ব পাৰি। কান্দি থকা কেঁচুৱাটোক মনে মনে ৰাখিবলৈ কিছুমান গীত-মাতৰ সহায় লোৱা হয়, যাক আমি ওমলা গীত বা নিচুকনি গীত বুলি কওঁ। মইনা অকণমান ডাঙৰ হ'লেই হাঁহিব পৰা হয় অথবা হাত-ভৰি মাৰিব পৰা হয়। তেতিয়াই তাৰ সৈতে আমি কুক্ভা খেলো। বিছনাত শুই হাত-ভৰি মাৰি খেলি থকা মইনাক হহুৱাবৰ বাবে আমি আমাৰ দুয়োখন

হাতেৰে চকু দুটা ঢাকি মুখেৰে উচ্চাৰণ কৰো কু-ক্-ভা আকৌ হাত দুখন চকুৰ পৰা আঁতৰাই আনে আৰু পুনৰ ঢাকি ধৰি কৈ যায় কু-ক্-ভা...। এই ধেমালিত মইনাই বৰ ৰস বা আমোদ পায় আৰু শব্দ কৰি হাঁহিবলৈ ধৰে। কেতিয়াবা কোলাত বা বোকোচাত উঠি থকা অৱস্থাতো আমি কু-ক্-ভা খেলো। চকু দুটা ঢাকি মুখখন মইনাৰ মুখৰ ওচৰলৈ নি আকৌ আঁতৰাই আনি কও— কু-ক্-ভা। তেনেদৰে ধেমালি কাৰ থাকিলে মইনাই কোনো আমনি নকৰি হাঁহি থাকে আৰু আমাৰ বৰ ভাল লাগে।

ভাকুট-কুট



মইনা ৩-৪ মহীয়া হোৱাৰ পিছত আমি তাৰসৈতে ভাকুট-কুট খেলো। মইনা শুই থকা অৱস্থাত আমি আমাৰ সোঁহাতখনৰ বুঢ়া আৰু তৰ্জনী আঙুলি দুটাৰে তাৰ কোমল দেহাটোত বগুৱা বাই লৈ যাও আৰু পেটত-বুকুত-গালত-মুখত আলফুলে কুট-কুট দিও। তেনে ধেমালি কৰিলে মইনাই বৰ ভাল পায় আৰু হাঁহে। কেতিয়াবা আঙুলি দুটাৰে তাৰ ভৰিৰ পৰা বগুৱা বাই গৈ একেবাৰে কাষলতিৰ তল পাইগৈ। তেতিয়া আমি গাও—

বৰঘৰৰ মেকুৰী
সৰু ঘৰলৈ যায়,
সৰু ঘৰৰ মেকুৰী
বৰ ঘৰলৈ যায়
ঢাকোন পেলাই

পইতাভাত খায়।

পইতা ভাত খাই বুলি কোবাৰ লগে লগে আঙুলিকেইটাৰে কাষলতিৰ তলত কুটকুটাই দিও। তেতিয়া আনন্দত সোণমইনাই হাঁহে আৰু আমিও আনন্দ কৰো।

ঢুলনি খেল



৫-৬ মহীয়া সোণমইনাক কোলাত লৈ আমি বিভিন্ন খেল খেলো। যাক ঢুলনি খুওৱা খেল বুলি কয়। দুয়োখন হাতেৰে মইনাক ধৰি সন্মুখলৈ দাঙি আগলৈ-পাছলৈ ঝুলনাৰ দৰে ঢুলনি খুৱাও। কেতিয়াবা মইনাৰ দুই কাষলতিত ধৰি ওপৰলৈ দলিয়াই দি আকৌ ধৰি পেলাও। কেইটামান ছেকেণ্ড শূন্যত থাকি মইনা পুনৰ হাতৰ মাজত সোমাই পৰে। তেনেদৰে চাৰি-পাঁচবাৰ ঢুলনি খুৱালে মইনাই বৰ আনন্দ পায়। মইনাক ঢুলনি খুৱাই আমি গাও—

ঢুলে মইনা ঢুলে
বাৰীৰ বেঙেনা ঝুলে
ঢুলে মইনা ঢুলে
বাৰীৰ বেঙেনা ঝুলে
....

নিচুকনী গীত

সোণমইনাই কেতিয়াবা আমনি কৰিলে বা টোপনি নগ'লে আমি তাক ওমলাবলৈ কিছুমান গীত গাই ধেমালি কৰো। সুৰ লগাই মুখেৰে বিভিন্ন

ভংগী কৰি দেখুৱাই মইনাক শান্ত কৰিবলৈ বা টোপনি আনিবলৈ গোৱা নিচুকনী গীতৰ একাংশ দিয়া হ'ল—

আমাৰে মইনা শুব এ...
বাৰীতে বগৰী ৰুব এ...
বাৰীৰে বগৰী পকি সৰিব
আমাৰে মইনাই বুটলি খাব।

(১)
কলীয়া কলীয়া
মাকে মাতিলে
মোৰে কলীয়া
ক'লৈনো গ'ল হে...
তোমাৰে কলীয়াক
দেখা পাই আহিছোঁ
ধেনু চৰাবলৈ গ'লে হে ৰাম।

(২)
কলীয়া কলীয়া
আইতাকে মাতিলে,
মৰমৰ কলীয়া
ক'লৈনো গ'ল হে...
তোমাৰে কলীয়াক
দেখা পাই আহিছোঁ
বৃন্দাবনলৈ গ'লে হে ৰাম!

(৩)
কলীয়া কলীয়া
দেউতাকে মাতিলে
মোৰে পোনাকণ
ক'লৈনো গ'ল হে—

তোমাৰে কলীয়াক
দেখা পাই আহিছোঁ
ঘিলা খেলিবলৈ গ'লে হে ৰাম।

(৪)
গোৱালীৰ পাৰাতে
খেলে মোৰ কলীয়া
লগত গোপ শিশু লৈ হে ৰাম!
পাৰাৰে গোৱালী
আহে লৰি লৰি
হাততে লৱণু লৈহে ৰাম!

(৫)
বৃন্দাবনতে
নাচে মোৰ কলীয়া
লগত গোপ শিশু লৈ হে ৰাম!
সকলো গোৱালী
আহে লৰি লৰি
য'ৰে বন ত'তে থৈয়ে হে ৰাম!

(৬)
কদমৰ গছতে
উঠে মোৰ কলীয়া
গোপীৰ বস্ত্ৰ হাতে লৈয়া হে ৰাম!
কৃতাঞ্জলী কৰি
মাগে বস্ত্ৰ গোপী
দিয়া মোৰ গোসাঁই ঐ হে ৰাম!

(৭)
দূৰলৈ নেযাবা
মোৰে ঐ কলীয়া

ধেনু চৰাবা বনত হে ৰাম!
মথুৰা নগৰত
আছে কংস মামা
আছাৰি মাৰিব শিলত হে ৰাম!

(৮)
আমাৰে মইনা শুব এ—
আম কলি বুটলি খাব এ
বাৰীৰে আমবোৰ
পকি সৰি যাব
মইনা ডাঙৰে হ'ব!

(৯)
ডাঙৰ হৈ মইনাই
পিঠিত বেগে বান্ধি
স্কুলত পঢ়িব যাব!
বাটৰ বাটৰুৱাই
মইনাক দেখিলে
ৰ' লাগি চাই ৰ'ব!

(১০)
মইনা সৰু মৰু
ৰাখে বৰে গৰু
এছাৰি হেৰুৱাই কান্দে হে
এছাৰি হেৰুৱাই
নাকান্দা মইনা কণ
আনি দিব দেদাইদেৰে হে ৰাম।

(১১)
সৰুতে মইনাই
মাকক সুধিলে
মোকে কিয়ে বস্তু দিবা হে—

সোণৰ গামে খাৰু
ৰূপৰে আঙঠি
আৰু কি লাগে কোৱাহে ৰাম।

(১২)
ৰূপালী পালেঙত অ' মন তৰা
সোণালী দলিচা — অ' মন তৰা
কমোৱা তুলাৰে তুলি মন তৰা
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(১৩)
কোঁৱৰে শুইছে অ' মন তৰা
আইতাই বিচিছে অ' মন তৰা
কোঁৱৰৰ নিদ্ৰা যাওক বুলি মন তৰা
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(১৪)
লায়ে কান্দিছে অ' মন তৰা,
লেচায়ে কান্ধিছে- অ' মন তৰা,
মা-বাপ কেনিনো গ'লে মন তৰা,
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(১৫)
জেৰেঙা পথাৰত অ' মন তৰা,
কান্দে জয়মতী- অ' মন তৰা
দেশৰে চিন্তা কৰি মন তৰা,
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(১৬)
লুভীয়া ৰজাই- অ' মন তৰা
অত্যাচাৰ চলালে অ' মন তৰা
ৰাজপাট খাবলৈ বুলি মন তৰা,
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(১৭)
গদা কোঁৱৰে- অ' মন তৰা
দেশৰে কাৰণে - অ' মন তৰা
নগা পাহাৰলৈ গ'লে মন তৰা
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(১৮)
নাগিনী ছোৱালী- অ' মন তৰা
আজলী ডালিমী- অ' মন তৰা
গদাৰে সাৰথি হ'লে মন তৰা,
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(১৯)
ৰজাৰ চোৰাংচোৱাই অ' মন তৰা
বিচাৰি ফুৰিছে- অ' মন তৰা
গদাকে শূলত দিম বুলি- মন তৰা
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(২০)
ৰাইজৰ দয়াতে- অ' মন তৰা
গদা বাছি গ'লে- অ' মন তৰা
দেশখন উদ্ধাৰে হ'ল মন তৰা
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(২১)
জয়মতী কুঁৱৰীৰ- অ' মন তৰা
জেৰেঙা পথাৰত- অ' মন তৰা
দেহাৰে অৱসান হ'ল মন তৰা
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(২২)
যাউতি যুগলৈ- অ' মন তৰা
খিয়াতী ৰাখিলে- অ' মন তৰা

অসমৰ ৰাখিলে মান মন তৰা
আহা নিদ্ৰাৱলী সৰগৰ পৰা।

(২৩)
আমাৰে পোনাকণ ডাঙৰে হ'ব
দেউতাই মটৰ, বাইক কিনিয়ে দিব
পোনাকণ গাড়ী লৈ ফুৰিব যাব
মাকে ভাত ৰান্ধি যতনাই থ'ব।

(২৪)
ডাঙৰ হৈ পোনাকণ স্কুলত যাব
ইংৰাজী পঢ়ি চাহাবে হ'ব
অ, আ, ক, খ, পঢ়ি নাই লাভ
চৰকাৰী চাকৰিৰ কোনো নাই আশ।

(২৫)
দেশৰ নানা ঠাইত কোম্পানী আছে
ইংৰাজী পঢ়িলে চাকৰি যাচে
কোম্পানী চাকৰিত কষ্টহে পায়
মোটা দৰমহাৰে সুখতে খায়।

(২৬)
চাকৰিৰ দৰমহাৰে বাইক কিনি ল'ব
পখিলা উৰাদি উৰি ফুৰিব
মৰমৰ মাকে বৈ বৈ চাব
মইনা আহিলে সাবটি ল'ব।

(২৭)
মোৰ সোণ পোনা ঐ সৰু হৈ থাকোঁতে
মোৰ সোণ পোনা ঐ আদৰে কৰিলোঁ
মোৰ সোণ ঐ কেতিয়া ডাঙৰে হ'লা সোণ পোনা ঐ
কেতিয়া ডাঙৰে হ'লা।

(২৮)
মোৰ সোণ পোনা ঐ ডাঙৰ হৈ তুমি
মোৰ সোণ পোনা ঐ পিতাৰ মান ৰাখিবা
মোৰ সোণ পোনা ঐ ৰাখিবা বংশৰে মান সোণ পোনা ঐ
ৰাখিবা বংশৰে নাম।

(২৯)
মোৰ সোণ পোনা ঐ পঢ়ি-শুনি তুমি
মোৰ সোণ পোনা ঐ জ্ঞান লাভ কৰিবা
মোৰ সোণ পোনা ঐ সমাজৰ কৰিবা কাম সোণ পোনা ঐ
সমাজৰ কৰিবা কাম।

(৩০)
মোৰ সোণ পোনা ঐ পঢ়া শেষ কৰি
মোৰ সোণ পোনা ঐ নিজৰ ঘৰেখানি
মোৰ সোণ পোনা ঐ চলাব লাগিব নিজে সোণ পোনা ঐ
চলাব লাগিব নিজে।

(৩১)
মোৰ সোণ পোনা ঐ নিজৰ পিতৃ-মাতৃক
মোৰ সোণ পোনা ঐ খবৰ লৈ থাকিবা
মোৰ সোণ পোনা ঐ ভাই-ভনীক কৰিবা চেনেহ সোণ পোনা ঐ
ভাই-ভনীক কৰিবা চেনেহ।

(৩২)
মোৰ সোণ পোনা ঐ গাঁৱৰ বুঢ়া-মেথাক
মোৰ সোণ পোনা ঐ সন্মান কৰিবা
মোৰ সোণ পোনা ঐ লগাবা চেনেহৰ মাত সোণ পোনা ঐ
লগাবা চেনেহৰ মাত।

(৩৩)
মোৰ সোণ পোনা ঐ লোকৰ বিপদতো
মোৰ সোণ পোনা ঐ খবৰে কৰিবা

মোৰ সোণ পোনা ঐ দিবাগৈ মৰমৰ মাত সোণ পোনা ঐ
দিবাগৈ মৰমৰ মাত।

(৩৪)
মোৰ সোণ পোনা ঐ সমাজৰ কাম কৰিলে
মোৰ সোণ পোনা ঐ আনন্দ লভিবা
মোৰ সোণ পোনা ঐ সমাজত লভিবা স্থান সোণ পোনা ঐ
সমাজত লভিবা স্থান।

(৩৫)
মোৰ সোণ পোনা ঐ সময়ৰ কামবোৰ
মোৰ সোণ পোনা ঐ সময়ত কৰিবা
মোৰ সোণ পোনা ঐ জীৱনত লভিবা ফল সোণ পোনা ঐ
জীৱনত লভিবা ফল।

(৩৬)
মোৰ সোণ পোনা ঐ কত জন্মৰ ফলে
মোৰ সোণ পোনা ঐ মানুহ হৈ জন্মিছা
মোৰ সোণ পোনা ঐ বিফলে নিদিবা যাব সোণ পোনা ঐ
বিফলে নিদিবা যাব।

মাছ ধৰিবানে বেং ধৰিবা



সোণমইনাৰ সৈতে খেলিবলৈ আমি এটা আমোদজনক খেলৰ আশ্ৰয় লও। সেই খেলটো হ'ল 'মাছ ধৰিবানে বেং ধৰিবা'। আমি সোঁহাতখনৰ বুঢ়া আৰু তৰ্জনী আঙুলি দুটা দেখুৱাই বাকী আঙুলিকেইটা তললৈ ভাজ কৰি লুকুৱাই মইনাৰ ওচৰলৈ আহি কও— মাছ ধৰিবানে বেং ধৰিবা। মইনাই

'মাছ' বুলি কোৱাৰ লগে লগে আঙুলি দুটা তাৰ সন্মুখত নচুৱাই লৰাই থাকো আৰু যিকোনো এটা আঙুলি থাপ মাৰি ধৰিবলৈ কও। মইনাই নাচি থকা আঙুলি দুটাৰ এটা ধৰিবলৈ চেষ্টা কৰে। শেষত মাছ বুলি কোৱা তৰ্জনী আঙুলিটো ধৰিব ওলাওতে আমি তৰ্জনী আঙুলিটো তললৈ ভাজ কৰি দিয়াত সি বুঢ়া আঙুলিটোক ধৰে। তেতিয়া আমি কও— এ মইনাই বেং ধৰিলে... বেং ধৰিলে। তেতিয়া মইনাই পুনৰ মাছ ধৰিবলৈ বুলি খেলটো খেলিবলৈ কয়। আকৌ সি বেং ধৰে। এনেকৈ খেলটো চলি থাকে আৰু মইনায়ো মাছ ধৰাৰ চেষ্টা কৰি থাকে।

জোনাবাই-এ তৰা এটি দিয়া



জোনাক নিশা বাহিৰৰ চোতালত সোণমইনাক কোলাত লৈ ফুৰিলে মইনাই আকাশৰ জোন-তৰা দেখি ৰ' লাগি চায়। অকণি হাতখন জোনটোলৈ মেলি মুখেৰে বু-বু-বা-বা কৰে। তেতিয়াই আমি জোনটোৰ সৈতে মইনাৰ লগত ধেমালি কৰা ছলেৰে গাও—

জোনবাই এ এটি তৰা দিয়া,
এটি তৰা নালাগে দুটি তৰা দিয়া।
পাত নাই চোত নাই
কিহতকৈ দিম।
হালধীয়া চৰায়ে বাওধান খায়,
সাউদৰ পুতেকে নাই মেলি যায়।
নাৱে বোলে টুলুং ভুটুং
ব'ঠায়ে বোলে বাওঁ।
গধূলিতে গধূলিতে ডবা কোবাও।

জোনবাই এ বেজী এটি দিয়া
বেজীনো কেলেই— মোনা সীবলৈ
মোনানো কেলেই— ধন ভৰাবলৈ
ধননো কেলেই— হাতী কিনিবলৈ
হাতীনো কেলেই— উঠি ফুৰিবলৈ
উঠিলেনো কি হয়?
বৰ মানুহ হয়।
হাতীত উঠি পানীৰাম ঘৰলৈ যায়।
আলিবাটৰ মানুহে ঘূৰি ঘূৰি যায়।

হাতীৰ পিঠিত উঠা



থৰক-বৰককৈ খোজ কাঢ়িব পৰা হোৱা সোণমইনাক লৈ আমি হাতী বা ঘোঁৰাৰ পিঠিত উঠা খেলটো খেলো। ঘৰৰ জ্যেষ্ঠজনে আঁঠুকাঢ়ি হাত দুখন মাটিত থৈ চাৰিঠেঙীয়াৰ দৰে খোজ কাঢ়ি হাতী বা ঘোঁৰা হয়। তেতিয়া মইনা তেওঁৰ পিঠিত উঠি বহি লৈ আৰু যা-যা বুলি চিঞৰে। মইনাক পিঠিত উঠাই আমি মজিয়াখনত ইফালৰ পৰা সিফাললৈ ঘূৰি ফুৰি ধেমালি কৰো। মইনাই হাতীত উঠা বুলি ভাবি বৰ আনন্দ পায়।

শিশুৰে ওমলা গীতৰ একাংশ

(১)
অলৌ গুটি তলৌ গুটি
কঁচুগুটি ঘাই;
এইখন হাতৰ গুটিটো
এইখন হাতত পায়।

(২)
শালিকী ঐ লঠৌ ঠৌ,
ভাত হ'ল শাক হ'ল,
শালিকী বাই ক'লৈ গ'ল?
এইখিনিতে আছিলে গোবৰ খুচৰি
কোনোবাই লৈ গ'ল ডিঙি মুছৰি।

(৩)
ৰ'দালি এ ৰ'দ দে
আলিকাটি জালি দিম
তাতে বহি বহি ৰ'দ দে
ৰ'দালি মাকৰ কুটকুৰা চুলি
গৈ গৈ পালেগৈ দিহিঙৰ বালি।

(৪)
কপৌ কুউ কুউ,
খুদ থৈছোঁ খাহি আহ,
কেনেকৈ যাম?
বেঙেনা গছত ডৌকা থৈ
দেও দি দি আহ।

(৫)
বা-বৈচ্ বা বৈচ্ বা বৈচ্ মাকৰ
দুখন কাণ,
হুৰ হুৰ কৰে বতাহ আন।
হাতী কাণ ঘোঁৰা কাণ
হুৰ হুৰ কৰে বৰষুণ আন।



(৬)
বৰষুণ বৰষুণ বৰষুণ দে ভজা চাউল খাওঁ।
বাঁহৰ আগে পানী যক পানীৰ ৰং চাওঁ।
চৰাই চিৰিকটি পঁহু পতং।
নগাই ধানে বানে ঘটং ঘটং।।

(৭)
কপৌটি এ মোৰ তালৈ যাবি
লোণে মাছে ভাত দিম
ডালত পৰি খাবি।

ডাল-দুল ভাঙি পাছে
তেলীয়াৰ তালৈ যাবি
তেলীয়াই দিব তেল-তুল
মালীয়ে দিব ফুল
অ' মালী অ' মালী
তেলী ক'লৈ গ'ল?

জোনবায়ে মাতি নিছে
বীণ বাই গ'ল।
দেহি ঐ,
বাপুকণ, গ'ল কেনেকৈ?
বাদুলীৰ বোকোচাত উঠি
উৰি গ'লগৈ।



কিবা খাই? কি বা লই?
থাকে কেনেকৈ?
ফুলৰ মৌ,

নিয়ৰৰ পানী
পায় খাবলৈ।
জোনবায়ে কোলাত লই
বাপুক নিচুকাব,
তৰাবোৰে বেৰি ধৰি
নাম-গুণ গাব।

অকণি হাতেদি বাপুৱে ধৰিব
চাপৰি তেথেই থেই
তাক্ ধিন্ ধিন্
তাক্ ধিন্ ধিন্
ধেই, ধেই, ধেই।

(৮)

আগুৰ গুৰ মাগুৰ জালি
ঘোঁৰাৰ আগত দিলো পানী,
ঘোঁৰাই বোলে নেখাওঁ পানী।
বিৰিণাৰ আগ ঐ
বনমালী ঘাটৈ
আটিৰাম কাটিৰাম
দলনীতে লাগি যাম।
দলৌ কেৰেকেৰায়,
গুটি ধৰেফৰায়,
গুটি ঔ মালী ভুৱন পোৱালি
হাতত তৰোৱাল লৈ যাওঁ খেদা মাৰি।

(৯)

তাই মাই লোণে মাছে খায়
সৰু ঘৰৰ মেকুৰী বৰঘৰলৈ যায়।
ঢাকোন পেলাই পঁইতা ভাত খায়।
এইটো তই খা, এইটো মই খাওঁ
এইটো ঘৰৰখীয়া বুঢ়ালৈ থক।।
ঘৰৰখীয়া বুঢ়াৰ ভাগ কোনে খালে?
তই খালি বুঢ়া? —নাই খোৱা দেউতা।
তই খালি বুঢ়া? —নাই খোৱা দেৱতা।
তেনেহ'লে ঘৰৰখীয়া বোন্দাইহে খালে।
সৰু ঘৰৰ মেকুৰী বৰ ঘৰলৈ যায়।
ঢাকোন পেলাই পঁইতা ভাত খায়।
ভাকুট কুট। ভাকুট কুট।

(১০)

উকুলি মুকলি দুকুলি কাঁহী,
আদী দৌ ডামৰ ডাঁহী
খেতিবাতি শাক-তেল।
কি কি চৰাইৰ কথা কওঁ
সোণা চৰাইৰ কথা কওঁ
আম পাত জাম পাত,
পদুম পাতে বুৰাই পেলায়,
জপা থুৰি উনৈশ কুৰি,
মাত ভাই কপিলী বুঢ়ী।

(১১)

বেজী সিওঁ? সিওঁ?— নিসিবা, নিসিবা।
এইপিনে যাওঁ?— গেলা গৰু আছে।

এইপিনে যাওঁ— গেলা ম'হ আছে।
এইপিনে যাওঁ— বজাৰ, বাট, ঘেকেচ্।

(১২)

ঢোল বায় ক'ত ৰতনপুৰত,
খোল বায় ক'ত ৰতনপুৰত,
কাউৰী কেলকেলাই বান্দৰী নচুৱায়,
বাঁহবাৰী বাঁহবাৰী গোসাঁই ঘৰত,

কেক্‌লৌ পাত ঐ মইনাৰ মাক ঐ
কইনা উলিয়াই দিয়া,
কেনেকৈ দিম মই বয়সৰ কইনা,
চিনি পাই লৈ যাব লোকে,
উহুৱাগৈ তুহকলি কুহলিৰ পাত,
খেদি যাওঁ খেদি যাওঁ কুকুৰাৰ জাক,
কুকুৰাৰ পোৱালিয়ে কৌ কৌ কৰে,
ডঁৰিকৰ পোৱালিয়ে ঘৰতে ধৰে
আমুকা তামুকা
গগনা মাৰোঁগৈ আহ,
গগণা বজালা ভালকে কৰিলা
দেহলৈ আনিছা কি?
আনিছোঁ আনিছোঁ সোণৰ শিকলি।

(১৩)

বগলী ঐ, তোৰ হাত কিহে নিলে?
আম পাৰোঁতে আমে নিলে।
সেই আম কি হ'ল?— হাবিত পৰিল।
সেই হাবি কি হ'ল— জুয়ে পুৰিলে।

সেই ছাই কি হ'ল— ধোবাই নিলে।
ধোবাই নি কি কৰিলে?— ৰজাৰ কাপোৰ ধুলে।
সেই ৰজা কি হ'ল?— নৈ পাৰ হ'ল।
সেই নৈ কি হ'ল?— শুকাই গ'ল।
তাৰ মাছ কি হ'ল?— বগলীয়ে খালে।
সেই বগলী কি হ'ল?— ডালত পৰিল।
আমাৰ আটাইৰে হাত ওলাই পৰিল।

(১৪)
ৰজাই হুকুম দিছে
এদিম ছেদিম বাই
ছোৱালী এজনী খুজিছে
এদিম ছেদিম বাই

কোন ছোৱালী খুজিছে
এদিম ছেদিম বাই
তগৰ নামৰ ছোৱালীজনী খুজিছে
এদিম ছেদিম বাই
যোৱা তগৰ যোৱাগৈ
বাছৰ টিকট লোৱাগৈ।

(১৫)
ইমান ইমান পানী— যাগৈ ৰাণী।
ইমান ইমান বোকা— চাহাব দাদা।
এইফালে যাব পাৰিনে?
নোৱাৰি— ৰজাৰ পানী খোৱা ঘাট।
এইফালে যাব পাৰিনে?
নোৱাৰি— ৰজাৰ গা ধোৱা ঘাট।

এইফালে যাব পাৰিনে?
নোৱাৰি— ৰজা মন্দিৰলৈ যোৱা বাট।
ঘেকেচ।

(১৬)
উপেনটি বাইচকুল— নাইন তেইন তেইচকুল
চুলতানা বেজী আনা ডাক্তৰ বাবু বৈঠকখানা
পাণ চুপাৰী খাওঁতে এখন এৰি এখন কাটে।

(১৭)
অলং দলং খেলিছে
ৰজা ৰাণী আহিছে
কপৌ কু-উ-কু
কু-উ-কু

(১৮)
ধিনতৌ তাৰা
তাধিন তৌ তৰা
খাঁৰী নাকী ছোৱালী
পেটুৱা দৰা।

(১৯)
কথা এটি কওঁ শুনা—
কি কথা— বেং কথা
কি বেং— পাত বেং
কি পাত— নিম পাত
কি নিম— ঘোঁৰা নিম
কি ঘোঁৰা— বগা ঘোঁৰা।
কি বগা— বগলী বগা।

আৰু— বগা গাখীৰ
খা- খা- খা।

(২০)
গৰখীয়া এ খেদ খেদ গৰু
বাঘৰ বাহত থৈ আঁহো চৰু।।
বাঘ মৰিছে বাঘিনী আছে
নাকান্দ বাঘিনী নাকান্দ তই,
বাৰিষা ছমাহ পুহিম মই
খৰালি হ'লে যাবি তই।।

(২১)
উকুলি-মুকুলি দুকুলি কাঁহী
এপৰ ৰাতি দুপৰ ডাঁহী
ঢাপলৌ লৌ ঢেপ গছৰ ঢকুৱা
মোকে বোলে বাপুৱা,
এৰ হাত, বেৰ হাত,
ৰজাই কাটে শ্ৰীহাত।
শ্ৰীহাতৰ অঁকা বঁকা
মাছ লংকাৰ দীঘল দঁকা
পানীভৌ পানীভৌ মুৰলি ভাই,
আমলখু জামলখু চিতলথু পাই।

(২২)
এইটি কাৰ দ'ল— ৰজাৰ ৰজাৰ
ভাঙিবলৈ দিয়েনে নিদিয়ে— নিদিয়ে
কলীক মাতিম নে নামাতিম— নামাতিবা
বগীক মাতিম নে নামাতিম— নামাতিবা

কলী ঔচ, বগী ঔচ ঘেকেচ্।

(২৩)
একৈ দুকৈ নলা ঢৰা।
বেই বাঁহৰ যতৰ শলা।।
চাম চুম চৰাই ডিম।
কাঠৰ নাঙল ম'হৰ শিং।।
পাপি থুৰি।
উনৈশ কুৰি।।

(২৪)
ৰ'দো দিছে বৰষুণো দিছে
খঁৰা শিয়ালৰ বিয়া
ঘনচিৰিকাই তামোল কাটে
আমাকো এখন দিয়া।

(২৫)
কাউৰী গ'ল গধূলি হ'ল,
আমাৰ চাউল কঠা মুকলি হ'ল।
কাউৰীয়ে কৰিলে কা,
নগা চাঙলৈ যা,
খোলাকটি খোলা ডাং,
ঘৰচিৰিকা নাৰায়ণ,
কপৌটি বনমালী,
ফেঁচাটি খৰিভাৰী
কোকলুং-কোকলুং হিলৈধাৰী।

(২৬)

পেহী ঔ পেহা
আমলখি কেহা
টেকেলিপেটা গোবিন্দাই
জাল বাওঁগে আহা
জাল বাই জুলুকি বাই খাওঁ সিপাৰত
আৱৰণী পলাই গ'ল মনৰ বেজাৰত।

(২৭)

জোনবাই এ এটি তৰা দিয়া,
এটি তৰা নালাগে দুটি তৰা দিয়া।
পাত নাই চোত নাই
কিহতকৈ দিম।
হালধীয়া চৰায়ে বাওধান খায়,
সাউদৰ পুতেকে নাই মেলি যায়।
নাৱে বোলে টুলুং ভুটুং
ব'ঠায়ে বোলে বাওঁ।
গধূলিতে গধূলিতে ডবা কোবাও।

(২৮)

জোনবাই এ বেজী এটি দিয়া
বেজীনো কেলেই— মোনা সীববলৈ
মোনানো কেলেই— ধন ভৰাবলৈ
ধননো কেলেই— হাতী কিনিবলৈ
হাতীনো কেলেই— উঠি ফুৰিবলৈ
উঠিলেনো কি হয়?
বৰ মানুহ হয়।
হাতীত উঠি পানীৰাম ঘৰলৈ যায়।
আলিবাটৰ মানুহে ঘূৰি ঘূৰি যায়।

(২৯)

বগলী এ সবাহলৈ নগ'লি কিয়?
গৈছিলোঁ গৈছিলোঁ বাটতে বৰষুণে পালে,
চেংদৈ ঘৰতে সোমাব খোজোতে
পখৰা কুকুৰে খালে,
চেই কুকুৰ চেই, নাহিবি জপনা দেই,
বাঁহৰ মূঢ়া বগৰীৰ গুড়া,
ক'ৰ পৰা আহিলি চকু চেলোৱা বুঢ়া

(৩০)

ইপাৰৰ বগলী এ
কি কি নাও,
সিপাৰৰ বগলী এ
কি কি নাও,
আঁৰৈ পাঁৰৈ চুলি মেলি গাখীৰ খিৰাও,
কানিটোপা লৈ আহ পান কৰি যাওঁ,
খাই যাওঁ তামোল পেলাই যায় পিক,
লগাই দে গাভৰু গাই যাওঁ গীত।

শৈশৱ আৰু কৈশোৰৰ খেল-ধেমালি

লুকা-ভাকু



দুবছৰ বয়সৰ পৰা ১০-১২ বছৰ বয়সলৈ শিশুসকলে খেলি ভাল পোৱা খেলবিধ হ'ল লুকা-ভাকু বা লুকা-চুৰি। ই এক বৰ আমোদজনক খেল। সাধাৰণতে দৌৰা-দৌৰি কৰি ভাল পোৱা ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ মাজত ই জনপ্ৰিয় খেল। ঘৰত বা কোনো আলহী ঘৰত দুই বা ততোধিক ল'ৰা-ছোৱালী গোট খালেই লুকা-ভাকু খেলটো খেলে। তদুপৰি ঘৰৰ কোনো অনুষ্ঠান বিয়া-সবাহ আদিতো ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে দৌৰা-দৌৰি কৰি লুকা-ভাকু খেলে। ল'ৰা-ছোৱালী সকলোৱেই মিলি এই খেলত অংশ লয়। গাঁও-চহৰ সকলোতে শিশুবোৰে এই খেলত অংশ লয়। এই খেল লুকাই-চুৰিকৈ খেলা হয় বাবেই লুকাবলৈ বুলি এটুকুৰা গোপন ঠাই বিচাৰি লয়, য'ত লুকাই থকাজনে মনে মনে সোমাই থাকে আৰু যিজনে বিচাৰিব, তেওঁ লুকাই থকাজনক বিচাৰি চলাথ কৰি ফুৰে। সাধাৰণতে একোটা ঘৰৰ চৌহদৰ ভিতৰতে এই খেল সীমাবদ্ধ থাকে। চৌহদৰ ভিতৰত থকা ঘৰ-বেৰ, খুটা, আলনা, ঘৰৰ চোক বাহিৰৰ গছ-গছনিৰ আঁৰত লুকাবলৈ সুবিধা থাকে। তদুপৰি ঘৰৰ চোতালত থকা হাঁহ-কুকুৰাৰ গৰাল, ঢেকী শাল, তাঁতশাল, ভঁৰালতো লুকুৱাৰ সুবিধা থাকে। চহৰত আকৌ গডৰেজ আলমিৰা, গাড়ীৰ গেৰেজ, ষ্টৰ কমত ল'ৰা-

ছোৱালীবোৰে লুকায়। ঘৰৰ ভিতৰত সাধাৰণতে দুৱাৰৰ চোক, বিছনা-টেবুলৰ তলেই হ'ল লুকাই থকাৰ প্ৰধান স্থান।

যেতিয়া এই খেলাটোৰ বাবে দুই বা ততোধিক ল'ৰা-ছোৱালী গোট খাই। তাৰে এজনক চকুমুদি থাকিবলৈ দি আনকেইজন লুকুৱা ঠাই বিচাৰি লুকাই থাকে। চকু মুদাজনে কেতিয়াবা নিজেও মুদি থাকে, নহ'লে আন এজনে তেওঁৰ দুচকু হাতেৰে ঢাকি ৰাখে। লুকুৱাকেইজনৰ পৰা পোৱা ইংগিত পালেই চকু মেলি তেওঁলোকক বিচাৰি ফুৰে। যিকেইজনে লুকাই থাকে তেওঁলোকে 'কুকভা' বুলি মুখেৰে সংকেট দিয়ে।

ইপিনে, খেল চাই লুকাই থকাকেইজনে লুকুৱা ঠাই দৌৰা-দৌৰি কৰি সলনি কৰি থাকিব পাৰে আৰু 'কুকভা' বুলি চিঞৰি থাকে। লুকাই থকা কেইজনক বিচাৰি নোপোৱা পৰ্যন্ত বিচাৰি থকাজনে বিচাৰি থাকিব। দুজনৰ ভিতৰত এই খেল হ'লে লুকাই থকাজনক ধৰিব পাৰিলেই এই খেলৰ সামৰণি পৰে আৰু তেওঁ জয়ী হ'ব। আনহাতে, লুকাই থকা ৩-৪জন হ'লে আটাইকেইজনক বিচাৰি পালেহে তেওঁ জয়ী হ'ব পাৰিব আৰু নতুনকৈ পুনৰ খেলটো আৰম্ভ হ'ব। এইবাৰ আন এজনে বাকীবোৰক বিচাৰি লাগিব। তেনেদৰে লুকা-ভাকু খেলটো চলি থাকে।

অলৌ গুটি টলৌ গুটি খেল



অকনিণহঁতে খেলি ভাল পায় অলৌ গুটি, টলৌ গুটি খেলবিধ। ৩-৪টামান শিশু গোট খাই এই খেলটোৰ আনন্দ লয়। সিঁহতৰ অকণি হাতৰ মুঠিত থাকে সৰু সৰু শিলগুটি। অকল শিলগুটিয়েই নহয়, কেতিয়াবা তেতেলী

গুটি, বগৰী গুটি আৰু শিলিখা গুটিও থাকে। ল'ৰা-ছোৱালীকেইটাৰ এজনে হাতত শিলগুটি এটা হাতৰ তলুৱাত লৈ মুঠি মাৰি ধৰি থাকিব লাগে। ইখন হাতৰ পৰা সিখন হাতৰ মুঠিলৈ কৌশলেৰে গুটিটো সলনা-সলনি কৰি থাকে, যাতে গুটি থকা হাতখন বিচাৰি উলিওৱাত বাকীকেইটাৰ অসুবিধা হয়। তদুপৰি দুয়োখন হাত পিঠিৰ ফালে নিও ইখনৰ পৰা সিখন হাতৰ মুঠিলৈ গুটিটো সলনি কৰি মুঠি দুটা সন্মুখলৈ আনি কয়—

অলৌ গুটি টলৌ গুটি
কচুগুটি ঘাই
এইখন হাতৰ গুটিটো
কোনখন হাতলৈ যায়

অথবা—

অলৌ গুটি টলৌ গুটি
কচু গুটি ৰাম,
যেই হাতে গুটি আছে
সেই হাতে পাম।

এই পদ্যফাকি গাই ইখন হাতৰ পৰা সিখন হাতলৈ গুটিটো সলাই-বদলাই থাকি সিহঁতৰ মুখলৈ চাই থাকে। সিহঁতৰ কোনোবা এটাই গুটি থকা হাতখন ধৰিব পাৰিলেই খেলটোৰ অন্ত পৰে আৰু এইবাৰ আনজনে গুটিটো লৈ খেলটো পুনৰ আৰম্ভ কৰি বাকিকেইটাক গুটি থকা হাতখন ধৰিবলৈ কয়। যিটোৱে হাতখন ধৰে সিয়েই গুটিটো হাতৰ মুঠিত লৈ খেলটো পুনৰ আৰম্ভ কৰে আৰু তেনেকৈ চলি থাকে। কেতিয়াবা একেলগে কেইজনমানেও গুটি থকা হাতখন ধৰিব পাৰিলে, চিত-পট খেলি হ'লেও এজনে খেলাৰ বাবে গুটিটো হাতৰ মুঠিত লয় আৰু খেলটো পুনৰ আৰম্ভ কৰি চলাই থাকে। গুটিটো হাতৰ মুঠিত লৈয়েই গাব—

অলৌ গুটি তলৌ গুটি
কচু গুটি ঘাই
....

খুঁটা ধৰা খেল



দুই বা ততোধিক ল'ৰা-ছোৱালীয়ে একেলগে খেলা খেল হ'ল খুঁটা ধৰা। সাধাৰণতে ঘৰৰ বাৰাণ্ডাত থকা খুঁটাবোৰক লৈয়েই খেলটো হয়। বাৰাণ্ডাবোৰত কেইবাটাও খুঁটা থাকে। গাঁৱৰ খেৰৰ ঘৰবোৰত একাধিক থাকে বাঁহৰ খুঁটা। ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খুঁটাত ধৰি এই খেল খেলে। বাৰাণ্ডাত যিমানকেইটা খুঁটা থাকে, তাতকৈ এটা হ'লেও খেলা ল'ৰা-ছোৱালী বেছি থাকিব লাগিব। এই খেলৰ বাবে অৱশ্যে বাৰাণ্ডাৰ খুঁটাৰ সলনি কেতিয়াবা গৰু গোহালিৰ খুটা আৰু চোতালত থকা তামোল, নাৰিকল গছো ব্যৱহাৰ হ'ব পাৰে। স্কুলৰ অৱসৰ সময়ত এই খেল খেলিবলৈ বেছি ভাল, কাৰণ স্কুলৰ বাৰাণ্ডাত ভালেমান খুঁটা থাকে। এতিয়া খেলটো খেলাৰ সময়ত বাৰাণ্ডাৰ প্ৰতিটো খুঁটাত একোজনকৈ ল'ৰা-ছোৱালী থিয় হৈ থাকিব। মাত্ৰ এজন খেলুৱৈ অকলশৰে থাকিব আৰু খুঁটাত ধৰি থকা লগৰীয়াকেইটাক উদ্দেশ্যি ক'ব— মই এক-দুই-তিনি বুলি ক'লেই তোমালোকে খুঁটাবোৰ সলনি কৰিবলৈ দৌৰিবা, ময়ো দৌৰিম আৰু খালী হৈ থকা খুঁটা পালেই ধৰিমগৈ। যিজনে মই ধৰা খুটাটো ধৰিব নোৱাৰিবা, তেওঁ খেলত পৰাজিত হ'ব। খেলুৱৈজনে এক-দুই-তিনি বুলি কোৱাৰ লগে লগে লগৰীয়াবোৰ খুঁটা সলনি কৰিবৰ বাবে দৌৰা দৌৰি কৰিলে আৰু ইটো-সিটো খুঁটা চোৱা-চুই কৰি থাকিল। খুঁটা নথকাজনেও দৌৰি সুযোগ বিচাৰি থাকিব আৰু সুযোগ পালেই কোনোবা এজনৰ খুঁটা এটা ধৰিবলৈ। ফলত তেওঁ জয়ী হ'ব আৰু খুঁটা ধৰিব নোৱাৰাজন পৰাস্ত হ'ব। এনেদৰেই খুঁটা সলনি কৰি ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খেলটো খেলি বিমল আনন্দ লাভ কৰে।

বুলিম গুটি খেল

সৰু ছোৱালীবোৰৰ মাজত অতি প্ৰিয় এই খেল। চাৰিজনীমান ১০-১১ বছৰীয়া ছোৱালী লগ হ'লেই হ'ল। পাঁচটা সৰু সৰু শিলগুটি লগত লৈ আহে আৰু চোতাল বা ঘৰৰ মুকলি বাৰাণ্ডাত ঘূৰণীয়াকৈ বহি খেলে বুলিম গুটি খেল। খেলিবলৈ বুলি অনা শিলগুটি পাঁচটা হাতৰ মুঠিত থাকিব। শিলগুটিকেইটা অমৰা গুটিতকৈ অলপ সৰু আৰু মিহি হ'লে খেলাত সুবিধা হয়। ছোৱালীকেইজনী ঘূৰণীয়াকৈ লেপেটা কাঢ়ি বহি লোৱাৰ পিছত এজনীয়ে শিলগুটিকেইটা মাটিলৈ ছটিয়াই মাৰি পঠিয়ায়। মাটিত সিঁচৰতি হৈ পৰা গুটিকেইটাৰ এটা হাতত তুলি লৈ সেই হাতখনেৰে শূন্যলৈ মাৰি পঠিয়ায় আৰু শিলটো ওপৰলৈ গৈ তললৈ নামি অহা সময়খিনিৰ ভিতৰতে সোঁহাতখনেৰেই মাটিত



থকা অন্য চাৰিটা গুটিৰ এটা বুটলি ওপৰৰ গুটিটো ধৰি কয়— বুলিম এক। তালৈ নামি অহা গুটিটোৰে সোঁহাতত তেতিয়া দুটা গুটি থাকে। তাৰে এটা মাটিত থৈ পুনৰ মূল গুটিটো শূন্যলৈ দলিয়াই দিয়ে আৰু গুটিটো নামি অহাৰ সময়খিনিতে পুনৰ মাটিত

পৰি থকা গুটিকেইটাৰ এটা তুলি নামি অহা গুটিটো সোঁহাতখনেৰে ধৰি কয়— বুলিম দুই। এনেদৰেই ছোৱালীজনীয়ে চাৰিওটা গুটি বুলিম ৩, বুলিম ৪ কৈ বুটলে আৰু শূন্যৰ পৰা নামি অহা গুটিটো ধৰাৰ পিছত এইবাৰ আটাইবোৰ গুটি ওপৰলৈ মাৰি দিয়াত নামি অহাৰ পৰত দুয়োখন হাতৰ তলুৱাৰে ধৰি ৰাখে। এনে কৰিবলৈ যাওঁতে আটাইকেইটা গুটি ধৰি ৰাখিব নোৱাৰে। দুই-এটা মাটিত পৰি যায়। পাঁচটা গুটিৰ ৩-৪টা যদি মাটিত পৰে, তেন্তে সেই ছোৱালীজনী পৰাস্ত হয়। আনহাতে, দুই-এটা গুটি পৰি গ'লে ছোৱালীজনীয়ে পুনৰ বুলিম এক, বুলিম দুই কৈ গুটিকেইটা দুয়ো হাতৰ তলুৱাত ৰাখে। এইবাৰ ছোৱালীজনীয়ে হাতৰ তলুৱাৰ গুটি পাঁচটা ওপৰলৈ দলিয়াই হাতৰ ওলোটা ফালে ধৰি কয়— চালনী এক, চালনী দুই— এনেদৰে চালনী পাঁচলৈ খেলি যায়। এনেদৰে চালনী খেলি থাকিলে গুটি হাতৰ পৰা পৰি যায় আৰু পৰি গ'লেই খেলটোত ছোৱালীজনী পৰাস্ত হয়। এই খেলটোত জয়ী হৈ থকা ছোৱালীজনীয়ে পুনৰ ৪টা গুটি মাটিত থুপ খুৱাই ৫ নম্বৰত গুটিটো সোঁহাতেৰে শূন্যলৈ দলিয়াই পুনৰ সোঁহাতখনেৰে গুটিটো নামি অহাৰ পৰত মাটিত থকা চাৰিওটা গুটি বুটলি ওপৰৰ গুটিটো ধৰিব লাগিব। এনেদৰে এজনী এজনীকৈ চাৰিওজনী ছোৱালীয়ে শিলগুটিকেইটাৰে বুলিম গুটি খেলটো খেলি আনন্দ লাভ কৰে। কিছুমান দক্ষ ছোৱালীয়ে দ্রুতগতিৰে আৰু নির্ভুলভাৱে এই খেলটো খেলিব পাৰে।

কেকো কটাৰী বাওঁ



এই খেলত দুটি শিশুৱে অংশগ্রহণ কৰে। কলফুলৰ বখুৰা এটা আঙুলিৰ সমান বহলকৈ ফালি অনা হয় আৰু ইডালে সিডালক

মেৰিয়াই শিশু দুটিয়ে দুয়োডালৰ মূৰত ধৰি টনা-টনি কৰি থাকে। এইদৰে আগলৈ পিছলৈ টনা-টনি কৰি থকাৰ ফলত বখুৰা দুডালত ঘঁহনি খাই শব্দৰ সৃষ্টি হয় আৰু এই শব্দক অনুকৰণ কৰি তাল মিলাই সিহঁতে গায়—

কেকো কটাৰী বাওঁ
মাগি চাউল, এমুঠি খাওঁ
বিৰালি ককায়ে ভাতে টৌ ৰান্ধিছে
তপতে তপতে খাওঁ।

এই খেলটো সাধাৰণতে গাঁও অঞ্চলত ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে বেছিকৈ খেলে। কাৰণ তাত কলগছ পোৱা যায়। কিছুমানে ৰছী মেৰিয়ায়ো খেলটো খেলাৰ চেষ্টা কৰে। কলগছৰ বখুৰাৰ ঘঁহনিৰ পৰা হোৱা শব্দৰ অনুকৰণতহে এই গীতটো বেছি মিলে আৰু গাই ভাল লাগে।

উকুলি-মুকুলি

উকুলি মুকুলি কুকুলি বাহী
আগবঢ়াই দিয়া তোমাৰ কাঁহী

সৰুতে এই পদ্যফাঁকি আওৰাই খেলা খেলবিধ নিশ্চয় আমাৰ সকলোৰে মনত আছে। ৫ বা ততোধিক লগৰীয়া গোট খালেই হ'ল। ঘৰৰ কাষৰ মুকলি ঠাই বা ডাঙৰ চোতালখনত ৮-১০জনমান ল'ৰা-ছোৱালী মিলি খেলে এই উকুলি-মুকুলি খেলবিধ। গোটখোৱা ল'ৰা-ছোৱালীকেইটাই মাটিত একেলগে শাৰী পাতি আঁঠু কাঢ়ি বহে আৰু প্ৰত্যেকে হাত দুখন মাটিত থয়। এই ১০জনীয়া দলটোৰ এটাই খেলটোৰ আঁত ধৰি এফালৰ পৰা গাই যাব—

উকুলি মুকুলি কুকুলি বাহী
আগবঢ়াই দিয়া তোমাৰ কাঁহী

আঁত ধৰাজনে পদ্যফাঁকি গাই গাই হাতৰ আঙুলি এটাৰে সমনীয়াবোৰৰ হাতবোৰ স্পৰ্শ কৰি যায়। এনেদৰে গাই যাওঁতে যেতিয়াই অন্তিম শব্দ 'বাহী' উচ্চাৰণ কৰি যিখন হাত স্পৰ্শ কৰিব, সেই হাতখন খেলুৱৈগৰাকীয়ে মাটিৰ পৰা উঠাই নিজৰ কপালত ৰাখিব লাগিব। তাৰ পিছত আঁত ধৰোতাই পুনৰ নতুনকৈ আৰম্ভ কৰিব— উকুলি

কি কি চৰাইৰ, কি কি নাও (নাম)
সোণৰ চৰাইৰ কথা কওঁ।

....

ৰজাই বোলে মৌ মৌ
প্ৰজাই বোলে মৌ মৌ
এটি আছে, এটি নাই
চুণটি বাণটি ভুকুটি।

চিৰকিতি-মিৰকিতি

আমি সৰুতে গাইছিলোঁ—

চিৰকিতি মিৰকিতি, বাঁহৰ শলা,
মোমাইৰ পদূলিত বান্ধিলো ঘোঁৰা

....

অবশ্যে ৰেডিঅ'ত খগেন মহন্তৰ কণ্ঠতহে এই গীতটো বেছি শুনাৰ কথা মনত আছে আৰু আমি গুণগুণাইছিলোঁ। 'চিৰকিতি মিৰিকিতি বাহৰ শলা' আচলতে ই এবিধ খেলত ব্যৱহাৰ কৰা গীতহে। খেলটো এনেধৰণৰ— এটি ৮-৯ বছৰীয়া শিশুৱে এমুঠি দীঘল খৰিকা বা বাঁহৰ মিহি শলা দুই হাতৰ তলুৱাৰ মাজত ৰাখি তলুৱা দুখন লগ লগাই আগলৈ-পিছলৈ কৰি মোহাৰিব লাগে। খৰিকা বা শলাখিনি তেনেকৈ মোহাৰাৰ ফলত তাৰ পৰা খিৰিৎ-খিৰিৎ শব্দ কিছুমান বাহিৰ হয়। এই শব্দৰ লগতে তাল মিলাই শিশুটোৱে কেইটামান লগৰীয়াক মাজত লৈ ঘূৰি ঘূৰি জঁপিয়াই গায়—

চিৰিকিতি মিৰকিতি বাঁহৰ শলা,
মোমাইৰ পদূলিত বান্ধিলো ঘোঁৰা
বুঢ়া কি বুঢ়ী ঐ...।
ৰজাই মৃগয়াৰ পছু এটা পাইছে
তাকে খাবলৈ কোমোৰা এটি খুজিছে।
বুঢ়াই বোলে হাল বাইছোঁহে
ল'ৰাই আকৌ 'চিৰকিতি' গায়।
বুঢ়াই বোলে 'গুটি ছটিয়াইছোহে।'

এইদৰে ল'ৰাটোৱে বাৰে বাৰে গায় আৰু কেমোৰা খুজি থাকে, বুঢ়াই কৈ থাকে—

'গছ বগাইছে হে'
'কলিয়াইছে হে'
'পূৰঠ হ'ব ধৰিছেহে'

'পূৰঠ হ'ব ধৰিছে হে' বুলি কওঁতেই লগৰীয়া এটাই খুটা বা ওখ গোজ এটাত খামুচি ধৰে। বাকীকেইটাই ইটোৰ পিছফালে সিটোৰ কঁকালত ধৰি ৰে'লগাড়ীৰ দৰে শাৰী পাতি থিয় দি থাকে।

এতিয়া বুঢ়াই কয়— 'কোমোৰা নিয়া'।

খৰিকা লৈ থকাটোৱে কঁকালত ধৰি শাৰী পাতি থকা প্ৰতিটো সমনীয়াৰ পৰা কোমোৰা এটা ছিঙাৰ দৰে কৰি ক'ব—

ছিঙোতে এইটো গেলা। যাৰ ওচৰলৈ গৈ কথাষাৰ ক'লে, সেই সমনীয়াটো শাৰীৰ পৰা আঁতৰি যায়। এইবাৰ খৰিকা লৈ থকা ল'ৰাটোৱে দ্বিতীয়জন সমনীয়াৰ কাষ চাপি কয়— এইটো টেঙা। লগে লগে সেই ল'ৰাটো শাৰীৰ পৰা আঁতৰি যায়। এনেদৰে তেওঁ আনজন সমনীয়াৰ কাষলৈ গৈ ক'ব এইটো পোকে খোৱা বা পোকীয়া। সেই ল'ৰাটোও আঁতৰি যাব। তাৰ পিছত তেওঁ কয়— এইটো ধেনা। সেই সমনীয়াও আঁতৰ হ'ব। এনেদৰে কোমোৰাবোৰত খুঁত উলিয়াই যাওঁতে ল'ৰাবোৰ আঁতৰি গৈ একাষত থিয় হ'বগৈ। শেষত খুঁটাত ধৰি থকা ঘাই ল'ৰাটোক টানি নিব বিচাৰোতেই সি লৰ মাৰি একাষত গৈ থিয় হৈ থকা সমনীয়াকেইটাৰ মাজত সোমাব। তেতিয়া সমনীয়াবোৰে হাতে হাতে ধৰি শৃংখল বান্ধি 'ঘাই' ল'ৰাটোক আগুৰি ধৰে। তাৰ পিছত 'ঘাই' ল'ৰাটোৱে তাক আগুৰি থকা প্ৰতিজন ল'ৰাৰ হাতত ধৰি সোঁহাতৰ আঙুলিৰে বেজী দিয়াৰ ভংগিত কয়— 'বেজী সিউ সিউ'। সমনীয়াবোৰে উত্তৰ দিয়ে— নিসিয়াবি, নিসিয়াবি। এতিয়া বেজী সিউ গোৱা ল'ৰাটো চেগ বুজি সমনীয়াবোৰৰ বেৰ ভাঙি পলাবলৈ চেষ্টা কৰি ব্যৰ্থ হয়। তেতিয়াই সি বুধি কৰি সমনীয়াবোৰৰ হাতবোৰ সুঙি চাই কয়— এইটো গেলা, এইটো পোক লগা আৰু এইটো মৰাশ। এইটো আকৌ গেলা শ বুলি কৈ চেগ চাই শৃংখল ভাঙি দৌৰি পলায় যায়। সমনীয়াবোৰে তেওঁক ধৰিবলৈ বুলি লগে লগে তাৰ পিছে পিছে দৌৰি যায়।

লাটুম খেল

ল'ৰাবোৰৰ মাজত লাটুম অন্যতম জনপ্ৰিয় খেল। এই খেলটো মুকলি আৰু সমান ঠাইত খেলা হয়। তদুপৰি খেলা ঠাইকণ কঠিন হ'লে বেছি ভাল। কাৰণ ঢিলা, কোমল তথা বালিচহীয়া আৰু বোকাময় ঠাইত লাটুম নুঘুৰে। লাটুম ঘূৰুৱা খেলটো খেলিবলৈ হ'লে ল'ৰাবোৰে বোকা মাটিৰে লাটুম গুটিটো নিৰ্মাণ কৰি লয়। লাটুমটোৰ তল দিশটো ডাঙৰ ঘূৰণীয়া কৰি ক্ৰমাগত ওপৰৰ পিনে জোঙা কৰি সাজে। লাটুম গুটি সজাৰ পিছত মাজত এডাল বাঁহৰ বা লোৰ শলা ভৰাই দিয়া হয়। লাটুমটোৰ শকত অংশটোৰ ওপৰফালে শলাডালৰ কিছু অংশ বাহিৰলৈ ওলাই থাকে। এতিয়া খেলাৰ সময়ত লাটুমটোৰ ওলাই থকা শলাডালত সৰু, মিহি,



টান সূতা এডাল পকাই মেৰিয়াই লয় এতিয়া লাটুমটোৰ জোঙা অংশটো তললৈ দি শলাডালত পকাই থোৱা সূতাডালৰ সৈতে লাটুমটো ঘূৰাই মাটিলৈ নিক্ষেপ কৰা হয়। মাটিত পৰাৰ লগে লগে লাটুম গুটিটো জোৰেৰে ঘূৰিবলৈ ধৰে। লাটুমটো ঘূৰি থাকোতে ক্ৰমাত মেৰিয়াই থোৱা সূতাডাল এৰাই আহে। বহু সময় ধৰি লাটুমটো ঠাইখিনিত নাচি নাচি তীব্ৰ গতিৰে ঘূৰি থাকে। কেইবাজনো ল'ৰাই একেলগে মাটিত লাটুম পেলাই ঘূৰায়। এনেদৰে যিজনৰ লাটুম বেছি সময় ঘূৰি থাকিব, তেৱেঁই এই খেলত জয়ী হ'ব। একেলগে ৪-৫টা লাটুম ঘূৰি থাকিলে চাবলৈ ভাল লগা হয়। লাটুমবোৰ একে ঠাইতে নাথাকি ঘূৰি ফুৰে। কিছুমান লাটুম অলপ ঘূৰিয়েই লাং খাই পৰি যায়। আচলতে এক নিৰ্দিষ্ট ভাৰসাম্য ৰাখি লাটুমবোৰ ঘূৰে। কোনে কিমান ভালকৈ বা কৌশলেৰে বেছি সময় লাটুম ঘূৰুৱাব পাৰে, তাৰ

চলে এক প্ৰতিযোগিতা। লাটুমবোৰ ঘূৰি থকাৰ সময়ত ল'ৰাকেইটাই নিজৰ নিজৰ লাটুমৰ ওপৰত দৃষ্টি ৰাখে আৰু জয়ী হোৱাজনে আনন্দত কিৰিলি পাৰে।

কটাকটি খেল



কটাকটি কেৱল ল'ৰা-ছোৱালীয়েই নহয়, জ্যেষ্ঠজনেও খেলি ভাল পায়। আজৰি পৰত এই কটাকটি খেলটো খেলি সময় কটাব পাৰি আৰু মনবোৰো ভাল লাগে। আগতে এই কটা কটি খেল মাটিত ৰেখা টানি খেলা হৈছিল। অৱশ্যে গাঁৱত এতিয়াও কিছুমান ল'ৰা-ছোৱালীয়ে মাটিত আঁক মাৰি খেলে। মাটিত খেলাৰ লগতে চিলেট আৰু বহীত পেঞ্চিল তথা কলমেৰেও খেলে। আমি সৰুতে চিলেটত মাটি পেঞ্চিলেৰে কটাকটি খেলিছিলোঁ। সাধাৰণতে চিলেটতে এই খেলটো খেলি বেছি ভাল লাগে। চিলেটখনত সমানে সমানে দীঘল আৰু পথালিকৈ চাৰিডাল আঁচ টনা হয়। দুডাল দীঘলকৈ আৰু দুডাল পথালিকৈ আঁচ কেইডাল টনাৰ পিছত মাজত এটা চাৰিকোণীয়া ঘৰৰ সৃষ্টি হয় আৰু বাকী চাৰিটা কোণ মুকলি হৈ থাকে। এতিয়া খেলাৰ বাবে কোনোবা এজনে এটা ঘৰত যদি পূৰণ চিন দিয়ে, আনজনে আন এটা ঘৰত বহুৱায় শূন্য। মুঠ এটা ঘৰত এই চিনবোৰ বহুৱাব লাগিব। এনেদৰে পূৰণ আৰু শূন্য চিন বহুৱাই যাওঁতে, যিজনে এডাল সৰল ৰেখাৰে নিজৰ চিনকেইটা সংযোগ কৰিব পাৰিব, খেলত তেৱেঁই জয়ী হ'ব। এই সংযোগকাৰী ৰেখা কেতিয়াও বেঁকা হ'ব নোৱাৰিব আৰু প্ৰতিপক্ষজনৰ চিন অতিক্ৰম কৰিব নোৱাৰিব। এনেদৰে এই কটাকটি খেলটো চলি থাকে।

ৰে'ল অ' ৰে'ল



সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খেলি ভাল পোৱা এটি খেল হ'ল ৰে'ল অ' ৰে'ল। ৰে'ল গাড়ীৰ প্ৰতি সকলো শিশুৰে মনত এটি চিৰন্তন আকৰ্ষণ থকা দেখা যায়। আগতে কয়লা ইঞ্জিন আছিল। কু-কু-কু-উ-উ-উ বুলি উকি মাৰি ঝক ঝক ঝক শব্দ কৰি ৰে'লগাড়ীখন চলিছিল। তাত উঠিবলৈ বা ৰে'লগাড়ী চাবলৈ অকণিহঁতৰ বৰ হেঁপাহ। ৰে'ল দেখি বা ৰে'লত উঠি অহাৰ পিছত অকণিহঁতে বিয়লিবেলা 'ৰে'ল অ' ৰে'ল' খেলে। বিয়লি ১০টামান খেলৰ লগৰী লগ হ'লেই হ'ল। সিহঁতে খেলা বিভিন্ন খেলৰ লগতে থাকিব ৰে'ল অ' ৰে'ল। ১০টা ল'ৰা-ছোৱালীৰ এজনে এই খেলটো নেতৃত্ব দি তেওঁ ইঞ্জিন হ'ব আৰু তেওঁৰ কান্ধত হাত থ'বলৈ এজনক ক'ব, তাৰ পিছত এজন এজনকৈ সিহঁতৰ লগত শাৰী পাতি প্ৰত্যেকৰে কান্ধত হাত দুখন থোৱাত দেখাত ৰে'লগাড়ীৰ দৰে দীঘলীয়া হৈ পৰে। কান্ধত ধৰা-ধৰিকৈ সকলো শাৰী পাতি থিয় হোৱাৰ পিছত ইঞ্জিনৰূপীত ল'ৰা বা ছোৱালীয়ে মুখত হাত এখন দি দীঘলকৈ উকি মাৰিব— কু-কু-উ-উ-কুক। তাৰ পিছত ঝক-ঝক-ঝক শব্দ কৰি লাহে লাহে আগবাঢ়ি যাব। লগে লগে কান্ধত ধৰা-ধৰিকৈ থকা ডবাৰূপী ল'ৰা-ছোৱালীবোৰেও মুখেৰে ঝক-ঝক শব্দ কৰি আগবাঢ়ি যাব। এতিয়া একা-বেঁকাকৈ ৰে'লখন চলি থাকিব। চলি থকাৰ মাজতে নেতৃত্বত থকাটোৱে চিঞৰি গাব—

ৰে'ল অ' ৰে'ল
দীঘে লেল পেল

পেটৰ মাজত সুমুৱাই নিয়
ল'ৰা-বুঢ়াৰ মেল

বাকীবোৰেও তেওঁৰ লগতে সুৰ মিলাই গাব—

ৰে'ল অ' ৰে'ল
দীঘে লেল পেল

....

কেতিয়াবা বহু সময় ৰে'লখন চলি থকাৰ পিছত একোখন ঠাইৰ নামত ষ্টেচন পাতি ৰে'লখন ৰৈ যায়। তেতিয়া শাৰীটোৰ শেষৰজন ৰৈ যায়। তেনেদৰে আকৌ আগবাঢ়ি গৈ আন এটা ষ্টেচনত ৰে'লখন ৰোৱাত শেষত থকাজন ৰৈ যায়। তেনেদৰে পুনৰ একোটা ষ্টেচন পায় আৰু তাত এজন ৰৈ যায়। এইদৰে এজন এজনকৈ ৰৈ যোৱাত শেষত ইঞ্জিনৰূপী ল'ৰা বা ছোৱালীজনী থাকেগৈ। তেওঁ অকলেই ঝক্ ঝক্ শব্দ কৰি গেৰেজত সোমাই যায় আৰু তাতেই 'ৰে'ল অ' ৰে'ল' খেলৰ অন্ত পৰে।

খোলাকটি খেল



সৰু ছোৱালীবোৰৰ মাজত অতি জনপ্ৰিয় খেল হ'ল খোলাকটিৰ খেল। খোলাকটি হ'ল ভঙা মাটিৰ কলহৰ টুকুৰা বিশেষ। মাটি কলহৰ সৰু ভঙা টুকুৰা এটা লৈ তাৰ চাৰিও কাষ ঘঁহি কিছু নিজম কৰি লোৱা হয়। ঘাঁহ-বন নোহোৱা সমান-ডাঙৰ এখন চোতাল। কেতিয়াবা কেঁচা ৰাস্তাৰ ওপৰতো এইবিধ খেল খেলে ছোৱালীবোৰে। দুপৰীয়া বা বিয়লি গাঁৱৰ বাট-পথবোৰ প্ৰায় নিজান হৈ থাকে। মানুহৰ আহ-যাহ কম হয়। সেই ছেগতেই ছোৱালীহঁতে খোলাকটি খেলিবলৈ

ওলাই আহে। খেলাৰ ঠাইখিনি ফু মাৰি চাফা কৰি লোৱাৰ পিছত খোলাকটি টুকুৰাৰে সমানকৈ মাটিত তিনিডাল দীঘল আঁচ টানে। আঁচকেইডাল দীঘলে দুই মিটাৰমান হ'ব আৰু বহল এক মিটাৰমান হ'ব। আঁচ তিনিডালৰ মাজত থকাডালে এক মিটাৰ বহলক সমানে দুভাগ কৰিব। দীঘলে টনা আঁচকেইডালৰ দুয়োটা মূৰত এতিয়া দুডাল আঁচ টানি সংযোগ কৰি দিব। ইয়াৰ লগে লগে দুফুটীয়া দীঘল ঘৰ এটা ওলাই পৰিব। এই দুফুটীয়া দীঘল ঘৰটোৰ ভিতৰত পথালিকৈ চাৰিডাল আঁচ মাৰি পাঁচটা ভাগ কৰি পেলায়। মাটিত ঘৰটো সাজি থোৱাৰ পিছত খোলাকটি লৈ এজনী এজনীকৈ খেলিবলৈ আহিব। খোলাকটিটো হাতত লৈ মাটিক আঁকি লোৱা পাঁচ ভাগৰ ঘৰটোৰ প্ৰথমটো পেলাই দিব। এতিয়া খেলুৱৈগৰাকীয়ে এখন ভৰি কোঁচাই আনখন ভৰিৰ ওপৰত থিয় হৈ জাঁপ মাৰি খোলাকটি থকা ঘৰটোলৈ যাব লাগিব। কিন্তু সাৱধান, জাঁপ মাৰোঁতে বা ঘৰটোত সোমাওঁতে যাতে আঁচত ভৰি নালাগে, নহ'লে ছোৱালীজনীৰ খেল তাতেই ইতি পৰিব। এতিয়া ঘৰটোৰ ভিতৰত এখন ভৰিৰে জঁপিয়াই সোমাই যোৱাৰ পিছত ভৰিখনৰ আঙুলিৰে খোলাকটিটো ঠেলা মাৰি দ্বিতীয় ঘৰলৈ লৈ যাব লাগিব। খোলাকটিত ঠেলা মাৰোঁতেও সাৱধান হ'ব লাগিব, কাৰণ খোলাকটি দ্বিতীয় ঘৰটোলৈ যাওঁতে আঁচডাল পাৰ হৈ গৈ আন ঘৰৰ আঁচত লাগিব নালাগিব। লাগিলেই বাহিৰ হৈ যাব খেলুৱৈগৰাকী। খোলাকটিটো দ্বিতীয় ঘৰলৈ যোৱাৰ পিছত খেলুৱৈজনে এটা ভৰিৰেই পুনৰ জঁপিয়াই দ্বিতীয় ঘৰ পাবগৈ আৰু পুনৰ বুঢ়া আঙুলিৰে খোলাকটি ঠেলি তৃতীয় ঘৰ পোৱাবগৈ। এনেদৰে এটা ভৰিৰ বুঢ়া আঙুলিৰে খোলাকটিটো ঠেলি ঠেলি পঞ্চম ঘৰটোলৈ নিব লাগিব। এইবাৰ খোলাকটি সিফালে থকা ৬ নম্বৰ ঘৰলৈ মাৰি পঠিয়াব লাগিব। তাৰ পিছত ক্ৰমে সপ্তম, অষ্টম, নৱম আৰু দশম ঘৰ পাবগৈ লাগিব। এনেদৰে এটাকৈ এটাকৈ ঘৰ অতিক্ৰম কৰি আহিব পাৰিলেই ছোৱালীজনী জয়ী হয় আৰু তাৰ পিছৰগৰাকীয়ে খোলাকটিটো লৈ খেলটো আৰম্ভ কৰে। তাৰ পিছত এনেদৰে এজনী এজনীকৈ সকলোৱে খেলটো খেলিব, কিন্তু সকলোৰে পক্ষে নিৰাপদে ১০টা ঘৰ অতিক্ৰম কৰি অহাটো সম্ভৱ নহয়। কোনো কোনোৱে আঁচ স্পৰ্শ কৰে বা খোলাকটি আন ঘৰৰ আঁচত লাগে, তেতিয়া তেওঁ খেলটোৰ পৰা

বাহিৰ হৈ যাব। তদুপৰি দাণ্ডি যোৱা ভৰিখন যদি খেলৰ সময়ত পৰি যায় তেতিয়াও তেওঁ বাহিৰ হ'ব। যিকেইগৰাকীয়ে ঘৰবোৰ নিৰ্বিঘ্নে পাৰ হৈ আহিব, তেওঁলোক আগৰ আৰম্ভণিৰ ঠাইত ৰ'ব, এতিয়া তেওঁলোকৰ এজনী এজনীকৈ আঁচকেইডালৰ ফালে পিঠি দি চকু মুদি খোলাকটি টুকুৰা সোঁহাতেৰে ঘৰবোৰৰ মাজলৈ দলিয়াই দিব। তেনে কৰোঁতে খোলাকটি টুকুৰা আঁচৰ ভিতৰৰ ঘৰৰ মাজত পৰিব লাগিব, পৰিলেই সেই ঘৰটেত পূৰণ চিন আঁকি ঘৰটো নিজৰ কৰি লয়। তাৰ পিছত তেওঁ পুনৰ আগৰ নিয়মেৰে খোলাকটি ঘৰলৈ মাৰি পঠিয়াব লাগিব। পুনৰ যিটো ঘৰত পৰিব তাত পূৰণ চিন দিব, যদি খোলাকটি গৈ আঁচত বা ঘৰৰ বাহিৰত পৰে, তেতিয়া তেওঁ খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব আৰু পিছৰগৰাকীয়ে খেলাৰ সুযোগ পাব। তেনেদৰেই এই খেলটো চলি থাকিব। দেখাত সহজ যেন লাগিলেও খেলটো বৰ জটিল। সেয়ে এই খেলত খুব কমসংখ্যকেহে জিকিব পাৰে। কেতিয়াবা এই খেলত এটা ঘৰৰ পৰা আনটো ঘৰলৈ জাঁপ মাৰোঁতে উশাহ বন্ধ কৰি যাব লাগে আৰু মুখেৰে উচ্চাৰণ কৰে— কুট-কুট-কুটা। অৱশ্যে, এই নিয়মটো অসমৰ সকলো ঠাইত নাথাকিব পাৰে। মই এই নিয়ম নগাঁৱৰ ৰাস্তাত দেখিছিলোঁ। এটা উশাহতে 'কুট-কুট-কুটা' বুলি শব্দ কৰি ঘৰবোৰলৈ এটা ভৰিৰে জঁপিয়াই যায়।

মাৰ্বল খেল



মাৰ্বল খেলৰ জনপ্ৰিয়তা অসীম। সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খেলে যদিও কিছুমান ডেকা ল'ৰায়ো কেতিয়াবা খেলা দেখা যায়। মাৰ্বল নেখেলা ল'ৰা-ছোৱালী খুব কমহে আছে। শিশু কালত ল'ৰা-ছোৱালীৰ জেপত এটা হ'লেও মাৰ্বল

থাকিবই। ৰং-বিৰঙৰ সৰু সৰু ঘূৰণীয়া মাৰ্বলবোৰ দেখিলেই খেলো খেলো লাগে। এই মাৰ্বল গুটিবোৰ দোকানত কিনিবলৈ পোৱা যায় আৰু দোকানীয়ে আইনাৰ ডাঙৰ বৈয়ামত ভৰাই ৰাখে, যাতে সকলোৰে চকুত পৰে। গুটিবোৰ আকাৰত সৰু সৰু ঘূৰণীয়া আমলখিটোৰ দৰে সমান। ঘাঁহ-বন নথকা মুকলি চোতাল বা ৰাস্তাৰ ওপৰতো ল'ৰাহঁতে মাৰ্বল খেলে। খেলাৰ সময়ত মাটিত ভৰিৰ গেৰোৱাটো হেঁচি ঘূৰাই এটা সৰু গাঁত কৰি লয়। গাঁতটোৰ গভীৰতা এক বা ডেৰ ইঞ্চিমান হয়। খেলৰ বাবে ল'ৰাকেইটাই গাঁতটোৰ পৰা নিৰ্দিষ্ট দূৰত মাটিত আঁচ টানি থিয় হয় আৰু হাতত একোটাকৈ মাৰ্বল লয়। এতিয়া এজন এজনকৈ ল'ৰাই গাঁতটোৰ নিচেই কাষ পোৱাকৈ মাৰ্বল গুটিটো দলিয়াই দিয়ে। কিছুমানে হাউলি গুটিটো গাঁতটোৰ কাষলৈ চোঁচোৰাই মাৰি পঠিয়ায়। তাৰে কোনোবা এজনৰ গুটিটো গাঁতৰ ভিতৰত সোমাব আৰু বাকীকেইজনৰ আশে-পাশে ৰৈ যাব। যদি একাধিক গুটি গাঁতত সোমায়, যাৰ প্ৰথমতে সোমাইছিল তেৱেঁই প্ৰথম বাকীকেইজনৰ গুটিলৈ নিজৰ গুটিটো মাৰি পঠিওৱাৰ সুযোগটো পাব। গাঁতত সোমোৱা গুটিটোৰ ল'ৰাজনে এতিয়া বাঁও হাতখনৰ বুঢ়া আঙুলিটো গাঁতৰ ভিতৰত সুমুৱাই লৈ গুটিটো মধ্যমা আঙুলিৰ একেবাৰে মূৰত ৰাখি সোঁহাতৰ আঙুলিৰ সহায়েৰে গাঁতৰ আশে-পাশে পৰি থকা যিকোনো এটা গুটিলৈ লক্ষ্য কৰি মাৰি পঠিয়াব। আঙুলিটো বেকা কৰি সজোৰে মাৰি পঠিওৱা গুটিটোৱে যদি সেই গুটিটোক খুন্দা মাৰিব পাৰে, তেতিয়া সেই গুটিটো তেওঁৰ হৈ যাব আৰু জেপত ভৰাই থ'ব। আনহাতে তেওঁৰ নিজৰ গুটিটোৱে সেই গুটিটোক খুন্দা মাৰি যিখিনি ঠাইলৈ চলি গৈ ৰৈ যাব, তাৰ পৰাই লক্ষ্য কৰি আন এজনৰ গুটিলৈ মাৰি পঠিয়াব। যদি সেই গুটিটোত লগাব পাৰে, তেন্তে সেই গুটিটোও তেওঁৰ হ'ব। এনেদৰেই তেওঁ বাকী লগৰীয়াকেইজনৰ গুটিবোৰত লগাবলৈ নিজৰ গুটিটো মাৰি পঠিয়াব। গুটিবোৰত লগাব পাৰিলেই সেইবাৰলৈ খেলাটো সমাপ্ত হ'ব আৰু পুনৰ নতুনকৈ গাঁতলৈ গুটি দলিয়াই খেল আৰম্ভ কৰিব। যদি মূল গুটিটোৱে লক্ষ্য কৰা গুটিটোক খুন্দা মৰাত ব্যৰ্থ হয়, তেতিয়া তেওঁৰ খেল তাতেই শেষ হ'ব আৰু গাঁতত পৰা বা গাঁতৰ নিচেই কাষত গুটি পৰা আনজন খেলুৱৈয়ে নিজৰ মূল গুটিটোৰে বাকীবোৰৰ গুটিলৈ মাৰি পঠিয়াই খুন্দা মৰা খেলটো আৰম্ভ



কৰিব। মূল গুটিটো মাৰি পঠিয়ালে আগৰ দৰেই বাঁওহাতৰ বুঢ়া আঙুলিটো মাটিত থৈ মধ্যমা আঙুলিৰ মূৰত গুটিটো ৰাখি সেই হাতৰ আঙুলিৰে লক্ষ্য কৰি মাৰি পঠিয়াব লাগিব। গুটিবোৰত মূল গুটিটোৰে লগাবলৈ যাওঁতে কেতিয়াবা মূল গুটি বহু দূৰ পৰ্যন্ত চলি যায়, তেতিয়া তাৰ পৰাই আন গুটিলৈ লক্ষ্য কৰি মূল গুটিটো মাৰি পঠিয়াব লাগিব। দূৰত্ব বেছি হ'লে যদি লক্ষ্য কৰা গুটিটো দেখাত অসুবিধা হয়, তেন্তে ভৰিখন দাঙি ভাঁজ কৰি লোৱা আঁঠুটোৰ মূৰত বাঁওহাতখন থৈ মূল গুটিটো মাৰি পঠিয়াব পাৰে। কেতিয়াবা গুটি বহু দূৰ পায়গৈ আৰু গুটি হেৰায়ো থাকে। এই খেলত এনে কিছুমান পাকৈত ল'ৰা থাকে, যি বহু দূৰৰ পৰাই প্ৰতিপক্ষৰ গুটিলৈ মাৰি নিজৰ গুটিটো লগাবলৈ সক্ষম হয়। মাৰ্বল খেলত ব্যৱহাৰ কৰা মূল গুটিটোক 'লাই' বুলিও কোৱা হয়। মাৰ্বলৰ আন এবিধ খেলো আছে। সেই খেলবিধ হ'ল— এডাল দীঘল আঁচ টানি তাত খেলুৱৈকেইজনে নিজৰ গুটিবোৰ গাতে গা লগাই শাৰী পতাই থ'ব। এতিয়া এক নিৰ্দিষ্ট দূৰৰ পৰা এজন এজনকৈ শাৰী পাতি থোৱা গুটিবোৰলৈ এটা গুটি নিক্ষেপ কৰি লগাব লাগিব। যিজনে এবাৰত শাৰীটোৰ পৰা অধিক গুটি ছেদেলি-ভেদেলি কৰি পেলাব পাৰে, তেৱেঁই জিকিব।



কেটেপাৰে বাটলুগুটি মৰা খেল



কাৰ কিমান লক্ষ্য স্থিৰ, তাৰ পৰীক্ষাৰ বাবেই কেটেপাৰে বাটলুগুটি মৰা খেলটো খেলা হয়। সাধাৰণতে কিছুমান অনাই-বনাই ঘূৰি ফুৰা ল'ৰা-ছোৱালী আছে। দুপৰীয়া সময়ত ঘৰত নাথাকে আৰু কেটেপা লৈ বাটে বাটে ঘূৰি ফুৰে। কোনো লক্ষ্যবস্তুলৈ বাটলু বা শিলগুটি নিক্ষেপ কৰা ই এক থলুৱা অস্ত্ৰও হয়। ইয়াৰে ঢুকি নোপোৱা গছৰ ফল পৰাত সহায় হয়, আমনি কৰি থকা কোনো চৰাই-চিৰিকটি খেদিবলৈ বা তামোল খোৱা কেৰ্কেটুৱাক খেদিবলৈ কেটেপা ব্যৱহাৰ কৰা হয়। আজি-কালি গাঁৱৰ, কেতিয়াবা চহৰৰ ঘৰতো বৰকৈ আমনি কৰা বান্দৰ খেদিবলৈও হাতত একোপাত কেটেপা থাকে। এই কেটেপাৰ আন এটি নাম হ'ল গুলটি। আমি সৰুতে গুলটি বুলিয়েই কৈছিলোঁ। গুলটি নোলোৱা ল'ৰা খুব কমহে ওলাব। কিশোৰ অৱস্থাত এপাত গুলটি বা কেটেপাৰ আৱশ্যক অনুভৱ কৰেই। এই কেটেপা নিজ হাতেৰে নিৰ্মাণ কৰি ল'ব পাৰি। ইংৰাজী 'V' আখৰটোৰ দৰে গছৰ ফেৰেঙণি বা ডালৰ পৰাই সাধাৰণতে কেটেপা সজা হয়। গছৰ সেই 'V' আকৃতিৰ ফেৰেঙণি কাটি আনি কটাৰিৰে চুচি-মাজি নিমজ কৰি পেলোৱা

হয় আৰু ওপৰৰ দুইফালে অকণমান দকৈ কাটি খোল কৰা হয়। ইয়াতেই এক ইঞ্চিমান বহল ৰবৰ এডালেৰে দুয়োটা মূৰত থকা খোলটোত ভালদৰে বান্ধি পেলোৱা হয়। এতিয়া ৰবৰটোৰ তলফালে সোঁমাজত দুই ইঞ্চিমান দীঘল আৰু ডেৰ ইঞ্চিমান বহল চামৰা এচটা সংযোগ কৰা হয়। চামৰাচটাৰ দুটা মূৰত ৰবৰ দুচটা সুমুৱাই ল'ব পৰাকৈ অলপ কাটি লোৱা হয়। সেই কটা অংশৰে ৰবৰ দুচটাৰ দুয়ো মূৰে সুমুৱাই ভাজ কৰি মজবুতকৈ বান্ধি লোৱা হয়। ইয়াৰ পিছতে কেটেপা পাত সম্পূৰ্ণ হৈ পৰে। এইবাৰ সৰু সৰু শিলগুটি, টান মাৰিৰে বনাই লোৱা মাৰ্বলটোৰ সমান ঘূৰণীয়া বাটলুগুটি বা মাৰ্বলো গুটি হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰি কেটেপা মৰা হয়। বাঁও হাতেৰে 'V' আকৃতিৰ কেটেপা পাতৰ তলফালে ধৰি ল'ব লাগে আৰু সোঁহাতেৰে চামৰাচটাত গুটিটো লৈ টিপ মাৰি লক্ষ্য খগুলৈ পোনাই ৰবৰ দুচটা শৰীৰৰ শক্তিৰে টানিব লাগে নিজৰ দেহৰ ফাললৈ। তেনেকৈ টানি স্থিৰ কৰা লক্ষ্যবস্তুলৈ গুটিটো এৰি দিব লাগে। গুটিটো তীব্ৰ বেগেৰে গৈ লক্ষ্যবস্তুত আঘাত কৰে। এনেকৈ কোনে কিমান লক্ষ্যবস্তুত গুটি লগাব পাৰে, তাৰ মাজত চলে প্ৰতিযোগিতা। যিজনে বেছিকৈ লগাব পাৰে, তেৱেঁই জয়ী হয়। কাৰোবাৰ গুটি ব্যৰ্থ হয়। তেওঁ পুনৰ চেষ্টা কৰে আৰু চেষ্টাৰ মূৰত সফল হয়। তেতিয়া খুব আনন্দ লাভ কৰে।

চকা চলোৱা খেল

সৰু কালত আমি চকা চলাই বৰ আনন্দ লাভ কৰিছিলোঁ। সেই চকা বিভিন্ন ধৰণৰ হ'ব পাৰে। কিবা এটা ঘূৰণীয়া বস্তু পালেই হ'ল। চলা চলোৱা খেলটো অতীজৰ পৰাই চলি আহিছে সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ মাজত। কোনো ডাঙৰ ঘূৰণীয়া টেমাৰ সাঁফৰখন পালে তাৰ মাজত এটা ফুটা কৰি এডাল দীঘল বাঁহ বা কাঠৰ মাৰিৰ আগত গজালেৰে লগাই লোৱা হয়। এতিয়া মাৰিডালৰ আনটো মূৰত ধৰি ঘূৰণীয়া সাঁফৰখন মাটিত লগাই দিলেই ঘূৰি চলিবলৈ ধৰে। এই চকা চলোৱা খেলত মাৰিডাল ল'ৰা-ছোৱালীকেইটাই নিজৰ জোখ মতে কাটি লয়, এতিয়া চকাটো চলাই শিশুবোৰে গাঁওখনৰ



ইটো মূৰৰ পৰা সিটো মূৰ পায়গৈ। কেতিয়াবা খোজকাঢ়ি, কেতিয়াবা দৌৰি চকাটো চলাই যায়। কেইবাটাও ল'ৰা-ছোৱালীৰ হাতত তেনে চকা থাকিলে, সিহঁতৰ মাজত কোনে কিমান বেগাই চলাব পাৰে— প্ৰতিযোগিতা চলে। এই চকা চলোৱা খেলটোত কেতিয়াবা বাঁহৰ চকাও ব্যৱহাৰ হয়। বিশেষকৈ ভলুকা বাঁহৰ একোটা গাঁথি কাটি লৈ তাৰ মাজত ফুটা কৰি এডাল শলখা ভৰাই লোৱা হয়। এতিয়া দীঘল সৰু গোটা বাঁহ এডাল আনি এটা মূৰ ফালি ফাঁক কৰি দুয়ো মূৰে চকাটোৰ সৈতে শলখাডাল লগাই লোৱা হয়। তাৰ পিছত মিহি বাঁহডালৰ আনটো মূৰত ধৰি চকাটো চলাই লৈ যোৱা হয়। কেতিয়াবা ইকৰা ঠাৰিও ব্যৱহাৰ কৰি পাতল চকা চলোৱা হয়। এই চকা সাধাৰণতে পাতল টিং বা ডাঠ কাগজ আৰু পাতল কাঠৰো হ'ব পাৰে। ল'ৰা-ছোৱালীবোৰ অলপ ডাঙৰ হ'লে চকা চলাবলৈ একোটা পেলনীয়া চাইকেলৰ টায়াৰ বা ৰিং একোটা যোগাৰ কৰি লয়। পুৰণা চাইকেলৰ টায়াৰ বা ৰিং চলাই বৰ আনন্দ পোৱা যায়। এই চকাবোৰ হাতেৰে ঠেলি বা হাতত এডাল সৰু মাৰি লৈ চকাটো ঠেলি চলোৱা হয়। পাকৈত ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে টায়াৰ বা ৰিংটো খৰ গতিৰে চলাই নিব পাৰে। খলা-বমা পথেৰে এই চকাটো চলাই নিয়াৰ নিয়ন্ত্ৰণ ক্ষমতা দেখিলে তবধ মানিব লাগে। একাধিক টায়াৰ বা ৰিং থাকিলে ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ মাজত প্ৰতিযোগিতা হয়। এই চকা গাঁৱৰ পথত বা মুকলি ঠাইত চলাই নিয়ে। কোনো এঢলীয়া ঠাই পালে কেতিয়াবা টায়াৰ বা ৰিংটো

নিজে নিজে চলি যাবলৈ এৰি দিয়া হয়। তেতিয়া চকাটো খুব বেগাই চলি যায় আৰু তাৰ গতিবেগ কমাৰ পিছত চকাটো পৰি যায়। কেতিয়াবা সেই চকাই নিয়ন্ত্ৰণ হেৰুৱাই কোনো মানুহক খুন্দিয়াই দিয়াত বেছ আমোদজনক ঘটনাও ঘটে। চকাটোৰ পিছে পিছে দৌৰি যাওঁতে ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ ভাল শাৰীৰিক অভ্যাস হয় আৰু দৌৰিব পৰা ক্ষমতা বৃদ্ধি পায়। কোনো পেলনীয়া যন্ত্ৰ বা অব্যৱহৃত গাড়ীৰ যন্ত্ৰাংশৰ ঘূৰণীয়া সামগ্ৰী আনিও চকা হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰি ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খেলা দেখা যায়।

টাং গুটি খেল

এটা সময়ত আমাৰ মাজত যথেষ্ট জনপ্ৰিয় আছিল এই টাংগুটি খেল। আমি সৰু থাকোঁতে মানে এল পি স্কুলত পঢ়াৰ সময়ত দেখিছিলোঁ স্কুলৰ খেলপথাৰত ডাঙৰ ল'ৰাবোৰে টাং গুটি খেলা। কেতিয়াবা পথাৰতো গৰখীয়াবোৰে টাং গুটি খেলা দেখিছিলোঁ। ই অসমৰ প্ৰতি প্ৰাচীন খেল। গাঁও বা চহৰত টাংগুটি সকলো কিশোৰে খেলিছিল। দুখৰ কথা যে আজি টাংগুটি চহৰ বাদেই গাঁওবোৰতো খেলা নহয়। আজিৰ ল'ৰা-ছোৱালীয়ে টাংগুটি খেলটো খেলা দূৰৰে কথা, নামেই শুনা নাই। এই আপুৰুগীয়া খেলবিধ আমাৰ গৌৰৱ আৰু ইয়াক জীয়াই ৰখা প্ৰয়োজন। এই খেল সাধাৰণতে ল'ৰাৰ মাজতে হয়। খেলটোৰ বাবে আৱশ্যক এবেগেতমান দীঘল এটুকুৰা গছৰ ডাল আৰু তিনিহাতমান দীঘল এডাল সৰু গছৰ ডাল। এবেগেতমান দীঘল গছৰ ডালটো হাতৰ মুঠিৰে ধৰিব





পৰা হ'ব লাগিব। এই এবেগতীয়া ডালটোৰ দুয়োটা মূৰ চাঁচি জোঙাই ল'ব লাগিব। আনহাতে, তিনি হাত দীঘল ডালটোৰ এটা মূৰ এচলীয়াকৈ কাটি ল'ব লাগিব। এতিয়া খেলুৱৈকেইজন এখন মুকলি পথাৰলৈ যাব লাগিব। দুজন বা ততোধিক খেলুৱৈয়ে টাংগুটি খেলত অংশগ্ৰহণ কৰিব পাৰে। লাঠিডালৰ লগতে এচটা বাঁহৰ কামীও ব্যৱহাৰ কৰা হয়। খেলা ঠাইখিনিত এটা সৰু গাঁত কৰি লোৱা হয়। গাঁতৰ ওপৰত এবেগতীয়াডালৰ গুটিটো পাৰি দিয়া হয়। খেলটোত অংশ লোৱা খেলুৱৈকেইজনৰ এজনে প্ৰথমে টাংডালেৰে (লাঠিডাল) গুটিটো মাৰিবলৈ আহে। তেওঁ গাঁতটোৰ ওপৰত থোৱা গুটিটো বাঁহৰ কামীচটাৰে দূৰলৈ মাৰি পঠিয়াই দিয়ে। আন খেলুৱৈসকল পথাৰৰ ইফালে-সিফালে ৰৈ থাকিব। খেলপথাৰৰ আকৌ কোনো নিৰ্দিষ্ট সীমা নাথাকে। মাৰি পঠিওৱা গুটিটো যদি মাটিত পৰাৰ পূৰ্বেই কোনোৱে ধৰি পেলাই, সেই খেলুৱৈজন বাহিৰ হ'ব। বাহিৰ নহ'লেও বাহিৰ কৰাৰ অন্য নিয়ম আছে। গাঁতৰ ওচৰত টাংডাল পাৰি দিয়া হয়। গুটিটো মাৰি পঠিয়াওঁতে যি ঠাইত পৰেহি, সেই ঠাইৰ পৰা যিকোনো এজন খেলুৱৈয়ে গাঁতৰ কাষত

পাৰি থোৱা টাংডালত লগাব পাৰিলে টাং ধৰোঁতাজন বাদ পৰি যাব। তেনেকৈ বাহিৰ কৰিব নোৱাৰিলে তেওঁ টাংডালেৰে গুটিটো মাৰিব লাগে। গাঁতৰ ওচৰৰ কোনো এঠাইত গুটিটো থৈ টাংডালেৰে প্ৰথমতে গুটিটোৰ দাং খাই থকা মূৰটোত লাহেকৈ কোব মাৰি দিলে গুটিটো ওপৰলৈ উঠি আহিব, তেতিয়া গুটিটো শূন্যতে থকা অৱস্থাত টাংডালেৰে গুটিটো লক্ষ্য কৰি জোৰেৰে দূৰলৈ মাৰি পঠিয়াব লাগে। গুটিটো ভালদৰে ওপৰলৈ উঠাই টাংডালেৰে মাৰিব নোৱাৰিলে, তেওঁ গুটিটো শূন্যত উঠাই মাৰিবলৈ পুনৰ সুযোগ পায়। যদি নোৱাৰে তেওঁ আৰু খেলিব নোৱাৰে। যদি গুটিটো মাৰিব পাৰে আৰু গুটিটো যি স্থানত পৰিবগৈ, সেই ঠাইৰ পৰা টাংডালেৰে গাঁতলৈ কিমান টাং হ'ল জুখিব লাগে। এনেদৰেই এজন খেলুৱৈ বাহিৰ নোহোৱা পৰ্যন্ত খেলটো চলি থাকে। গুটি পৰা ঠাইৰ পৰা গাঁতৰ কাষলৈ টাংডালেৰে কৰা হিচাপবোৰৰ পৰা খেলৰ হৰা-জিকাজন উলিওৱা হয়। এই খেলৰ পুৰস্কাৰ হিচাবে জয়ীজনে বা দলে পৰাজিতজনৰ পিঠিত ভুকু মৰাৰ সুবিধাও লাভ কৰে। অৱশ্যে, ভুকুটো কোমলকৈ মাৰে, যাতে কোনেও আঘাত নাপায়। মুঠতে এই টাংগুটি খেলটো অতি আকৰ্ষণীয়। অলপ ক্ৰিকেটৰ দৰেও লাগে নহয় নে? টাংগুটি খেলত মাৰি পঠিওৱা গুটিটো যিহেতু ঘূৰণীয়া বলৰ দৰে নহয়, সেয়ে তাক ধৰাৰ ক্ষেত্ৰত কিছু সাৱধান হোৱা উচিত, অসাৱধান হ'লেই হাতত দুখ পাব পাৰে। অৱশ্যে ই অভ্যাসৰ কথা। অভ্যাস থাকিলে সকলো সহজ হৈ পৰে। আগতে এনেদৰেই ল'ৰাবোৰে টাংগুটি খেলিছিল।

ভাৱৰীয়া বা যুদ্ধ খেল

সৰুতে আমি গাঁৱৰ সত্ৰ-নামঘৰত ভাওনা আৰু পালা নাট চাইছিলোঁ। ভাওনা চোৱাৰ পিছদিনাৰ পৰাই লগৰীয়াবোৰৰ লগত আমি আৰম্ভ কৰিছিলোঁ ভাওনা বা ভাৱৰীয়া অথবা যুদ্ধ খেল। এই খেল বৰ আমোদজনক। ঘৰৰ বাৰাণ্ডা বা অলপ মুকলি ঠাইত লগৰীয়াকেইজন গোট খাই আৰু যোৱানিশা উপভোগ কৰা ভাওনাখনৰ বিভিন্ন ভাৱৰীয়া আৰু যুদ্ধৰ বিষয়ে আলোচনা



কৰে। তাৰ পিছত তামোলৰ ঢকুৱাৰে ঢাল-মুকুট সাজি আৰু গামোচাৰে ধুতী-পোন্ধ মাৰি মুখত চুণ বা পাউদাৰ সানি একোজন ভাৱৰীয়া হৈ পৰে। কোনোৱে ডাঠ কাগজত আঁকি কিৰীটিখন বনাই লয়। বাঁহেৰে ধনু-কাঁড় সাজি লয় আৰু বাঁহৰ মূৰত ঘূৰণীয়া বলটোৰ দৰে খেৰ-কাগজ মেৰিয়াই গদাও সাজি লয়। মৰাপাট আনি নকল দাড়ি-গোফ লগাই লৈ ভাওনাত আওৰোৱা বচন মাতি ভাৱৰীয়া খেলটো আৰম্ভ কৰে। তাৰে কোনোবা এটা ৰজা হয়। কোনোবা মন্ত্ৰী আৰু কোনো কৃষ্ণ, যশোদা আদি হয়। মুখেৰে খোল-তালৰ মাত দি নাচে আৰু বচন মাতে। তাৰ পিছতে ধনু-কাঁড়, কাঠ বা বাঁহৰ তৰোৱাল আৰু গদা লৈ যুদ্ধ কৰে। মুখেৰে শব্দ কৰি যায়— ধিন্ দেই খিতা... ধিন্ দেই... খিতা, তাক ধিনা ধিন্...। এনেদৰে শিশুহঁতে বহু সময়লৈ ভাওনাৰ ভাৱৰীয়াৰ খেলবোৰ খেলে। এই খেলৰ বাবে শিশুহঁতে নিজেই ধনু-কাঁড় সাজি লয়। বাঁহৰ আগত ডাঠ কাগজ কাটি যাঠীও সাজি লয়। এই খেলৰ দ্বাৰা শিশুৰ মনত থকা সৃজনীমূলক প্ৰতিভাৰ বিকাশ ঘটে। অকল সেয়াই নহয়, সিহঁতে কোনো বিখ্যাত গায়কক অনুকৰণ কৰিও গীত গাই বা বিহু নাচি ফাংচন খেলে। জীৱনত প্ৰায়বোৰ মানুহেই শিশু কালত এনেদৰে ভাৱৰীয়া আৰু ফাংচন খেলবোৰ খেলি আহিছে। আজিকালি শিশুবোৰৰ মাজত এনে খেল হয় নে নহয় সন্দেহ আছে, কিন্তু কিছুমান গাঁৱৰ শিশুহঁতে কিন্তু এতিয়াও ভাৱৰীয়া আৰু যুদ্ধৰ খেল খেলি থকা দেখা গৈছে।

ৰুমাল খেল



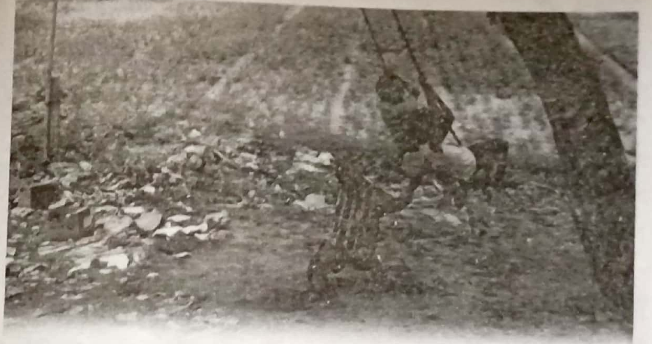
অকণিহঁতে খেলি ভাল পোৱা খেলসমূহৰ ভিতৰত অন্যতম হ'ল ৰুমাল খেল বা ৰুমাল লুকুৱা খেল। স্কুলৰ জিৰণি আৰু স্কুল ছুটিৰ পিছত বিয়লি অকণিহঁত গোট খাই এই খেলটো খেলে। ৰুমাল খেলাটো অতি পুৰণি আৰু জনপ্ৰিয় খেল।

প্ৰায় ১০/১২টা মান সমনীয় ল'ৰা-ছোৱালী লগ হ'লে এই খেলাটো খেলিবলৈ সুবিধা হয়। ইয়াতকৈ বেছি ল'ৰা-ছোৱালী হ'লেও খেলাটো খেলিব পাৰি। ল'ৰা-ছোৱালীবোৰ এখন ফিল্ডত বা মুকলি চোতালত ঘূৰণীয়াকৈ বহিব। তেওঁলোকে ঘূৰণীয়াকৈ বহোতে গোলাকাৰটোৰ ভিতৰলৈ মুখ কৰি বহিব লাগিব। তাৰ পিছত তেওঁলোকৰ মাজৰ এজন ল'ৰা বা ছোৱালীয়ে হাতত এখন ৰুমাল লৈ ঘূৰণীয়াকৈ বহি থকা ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ বাহিৰেদি তথা কাষেৰে ঘূৰি থাকিব। এনেদৰে দৌৰি ঘূৰি থাকোতে তেওঁৰ হাতত মুঠিত লাগিব ৰুমালখন। ৰুমালখন যাতে কোনেও দেখা নাপায়, তাৰ বাবে চকু ৰাখিব লাগিব তেওঁ। ইপিনে, বৃত্তটোৰ ভিতৰলৈ মূৰ কৰি বহি থকাসকলে চকু দুটা মুদি তললৈ মূৰ কৰি থাকিব লাগিব। ৰুমাল হাতত লৈ ঘূৰি থকাগৰাকীয়ে কেইবাপাকো ঘূৰি ঘূৰি কোনোবা এপাকত বহি থকা লগৰীয়া এগৰাকীৰ পিছফালে ৰুমালখন মনে মনে থৈ পুনৰ ঘূৰি থাকিব লাগিব। তেওঁ ৰুমালখন এনেদৰে থ'ব লাগিব যাতে, যাৰ পিছফালে থোৱা হয়। তেওঁ বা আনসকলেও গম পাব নোৱাৰিব। ৰুমালখনলৈ তেওঁ পুনৰ

ঘূৰি আহি যদি একেঠাইতে ৰুমালখন পৰি থকা দেখা পায়, তেতিয়া যাৰ পিছফালে ৰুমালখন থৈছিল, তেওঁৰ পিঠিত ঢকা এটা মাৰিব আৰু পুনৰ ৰুমালখন লৈ ঘূৰি থাকিব। আনহাতে, যাৰ পিছফালে ৰুমালখন থোৱা হৈছিল, তেওঁ যদি গম পায়, তেন্তে তেওঁ ততালিকে ৰুমালখন লৈ বহাৰ পৰা উঠি দৌৰি যাব আৰু ৰুমাল থৈ যোৱাগৰাকীৰ পিঠিত ভুকু এটা মাৰিব। কিন্তু তেওঁ ভুকুটো মৰাৰ আগতে যদি ৰুমাল থোৱাগৰাকীয়ে ৰুমাল লৈ দৌৰি থকাগৰাকীৰ স্থানত বহি দিব পাৰে। তেতিয়া তেওঁ ভুকুটো খোৱাৰ পৰা ৰক্ষা পৰে আৰু খেলৰ পৰা বাহিৰ নহয়। এতিয়া যিগৰাকীৰ হাতত ৰুমালখন থাকিল তেওঁ আগৰগৰাকীৰ দৰে বেলেগ এগৰাকীৰ পিছফালে ৰুমালখন মনে মনে থ'বলৈ দৌৰি ঘূৰি থাকিব। এনেদৰে খেলটো চলি থাকিব। যাৰ পিছফালে ৰুমালখন থৈ যোৱা হয়, তেওঁ যদি গম নোপোৱাকৈ বহি থাকে, তেন্তে ৰুমাল পেলাই থৈ যোৱাগৰাকীয়ে দৌৰি ঘূৰি আহি তেওঁৰ পিঠিত ভুকু মাৰি তেওঁক খেলৰ পৰা বাহিৰ কৰি দিব। এই খেলটো সাধাৰণতে কিশোৰী ছোৱালীবোৰে খেলি বেছি ভাল পায়।

ঝুলনা খেল

সৰুতে আমি লগৰীয়াৰ সৈতে পইচা তুলি এখন পূজা পাতো। সেই পূজাখন হ'ল ঝুলন যাত্ৰা। ভগৱান শ্ৰীকৃষ্ণই ৰাধাক লগত লৈ বৃন্দাবনত ঝুলনাত উঠি ঝুলি খেলা কৰিছিল। এই ঝুলন যাত্ৰা অতীজৰ পৰাই এক পৰম্পৰা হিচাপে চলি আহিছে। শাওন মাহৰ ৰাখি পূৰ্ণিমাত ঝুলন যাত্ৰা উৎসৱ পাতো। কিন্তু মন্দিৰবোৰত ঝুলন যাত্ৰা ডাঙৰ কৈ আয়োজন কৰা হ'লেও ইয়াক লৈ শিশুবোৰৰ মাজত হে বেছি উলহ-মালহ দেখা যায়। কৃষ্ণ-ৰাধা বহা এই ঝুলনাডালত ঝুলি আমিও খেলো। ঝুলনা এখন সাজি গছৰ ডাল বা ঘৰৰ মাৰলি আদিত ওলোমাই লৈ ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে ঝুলি বৰ ভাল পায়। বিশেষকৈ কেঁচুৱাবোৰ ঝুলনাত ঝুলিবলৈ পালে কন্দা-কটা এৰি চুপ হৈ পৰে আৰু সেইফালেই টোপনি যায়। আচলতে কেঁচুৱাক নিচুকোৱাৰ বাবেও ঝুলনা ব্যৱহাৰ কৰা হয়। আচলতে ঝুলনা এবিধ খেলহে। পাৰ্ক বা উদ্যানবোৰতো ঝুলনা থাকে আৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে



কোনে কিমান সময় আৰু বেগেৰে ঝুলি থাকিব পাৰে, তাৰ প্ৰতিযোগিতাত নামে। ঝুলনাখনত এজন বহি তাৰ ৰছী বা শিকলিডালত ভালদৰে খামুচি ধৰি লয়। তেতিয়া আন এজনে ঝুলনাত বহি থকাজনৰ পিঠিত ধৰি সৰ্বশক্তিৰে ঠেলা মাৰি দিয়ে। সেই ঠেলাৰ কোবতে ঝুলনাখন জোৰে জোৰে ঝুলিবলৈ ধৰে। এনেকৈ তেওঁ কিমান সময় ঝুলে তাৰ হিচাপ কৰে। তেওঁৰ ঝুলা শেষ হ'লে এইবাৰ ঠেলি দিয়াজন বহে আৰু ইজনে তেওঁক ঠেলা মাৰি দিয়ে। এইদৰে তেওঁ কিমান সময় ঝুলিলে, ঠেলা মাৰি দিয়াজনে হিচাপ কৰে। এইদৰে যিজনে হিচাপত বেছি ঝুলে। খেলাটোত তেৱেঁই বিজয়ী হয়। চহৰৰ পাৰ্ক বা উদ্যানত লোহাৰ খুঁটা পোতা শক্তিশালী ঝুলনা থকাৰ বিপৰীতে গাঁৱত ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে তাঁতশালৰ খুঁটা। গছৰ ডাল বা বাৰান্দাৰ মাৰলিত মৰাপটৰ ৰছী বান্ধি বহা ঠাইখিনিত কাপোৰ বা বস্তাখন পাৰি ঝুলে। কেতিয়াবা পিৰা এখন বান্ধিও ঝুলনা খেলে।

টেঙা বল

ৰবৰ বা চামড়াৰে তৈয়াৰী ফুটবলটো খেলাৰ আগতে অসমত শিশুহঁতে এবিধ টেঙাৰে বল খেলি পৰম আনন্দ লাভ কৰে। ফুটবলটোৰ আকৃতি ঘূৰণীয়া এই টেঙা বিধ হ'ল ৰবাব বা জৰা টেঙা। বৰ্তমান চহৰৰ কথা বাদেই গাঁও অঞ্চলতো



ৰবাব বা জৰা টেঙা দেখিবলৈ নোপোৱা হৈ আহিছে। এটা সময়ত ঘৰে ঘৰে ৰবাব টেঙাৰ গছ আছিল। শাওন-ভাদ আৰু আহিন মাহত দুপৰীয়া ৰবাব টেঙা খোৱাৰ মজাই সুকীয়া। তাত নিমখ-জলকীয়া সানি টকালি মাৰি খোৱাত দৃশ্যটো বৰ মনোৰম। এই ফুটবলহেন ঘূৰণীয়া ৰবাব টেঙা খোৱাটো ছোৱালী তথা মহিলাসকলৰ মাজত প্ৰিয় যদিও ল'ৰাবোৰে খোৱাৰ পৰিবৰ্তে ফুটবল খেলি ভাল পায়। ৰবাব টেঙাৰে বল খেলাটো অসমত অতীজৰ পৰাই চলি আহিছে। শিশু আৰু কিশোৰসকলে গৰমৰ দিনত ঘৰৰ পৰা বা আনৰ বাৰীৰ পৰা ৰবাব টেঙা চুৰ কৰি বল খেলে। ৰবাব টেঙাৰ গছবোৰ বেছি ওখ নহয়, সেয়ে টেঙাবোৰ পাৰি আনিবলৈ সহজ। জৰা টেঙা ৰবাব টেঙাতকৈ কিছু টান আৰু তাক বহু সময় ধৰি খেলিব পাৰি। আচলতে পূৰঠ হোৱাৰ আগৰ অৱস্থাত টেঙাবোৰ বেছি টান হৈ থাকে আৰু বল খেলিবলৈ সুবিধা হয়। জোৰেৰে লঠিয়ালেও ফাটি নাযায়। এটা টেঙা বল ফাটি নোযোৱাপৰ্যন্ত দুটা দলৰ মাজত খেলি থকা হয়। বাকলি টান হৈ থকা ৰবাব বা জৰা টেঙাত লঠিয়ালে কেতিয়াবা ভৰিত দুখো পায়। ফুটবলৰ নিয়মৰেই খেলা হয় যদিও, পাছ খেলাৰ দৰে খেলা নহয়। যাৰ ভৰিত বলটো থাকে লঠিয়াবলৈ চেষ্টা কৰে। আৰু ইটোৱে সিটোৰ পৰা টেঙা বলটো কাঢ়ি অনাৰ চেষ্টা কৰে। মুঠতে টেঙা বল খেলাটো বৰ আমোদজনক। পিছে আনৰবাৰীৰ টেঙা চুৰি কৰি আনি খেলাৰ পিছত বহুতেই ঘৰত গালি-শপনিও খাবলগীয়া হয়। সিওঁ এক আনন্দ।

তামোলৰ ঢকুৱা টনা খেল

যাৰ ঘৰৰ বাৰীত তামোল গছ আছে। তেওঁলোকৰ ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে ঢকুৱা টনা খেলাটো খেলাৰ আনন্দ পাইছে। চহৰত সেই খেলৰ সুবিধা বা পৰিৱেশ

নাই যদিও গাঁৱৰ ওখোৰা-মুখোৰা কেঁচা পথবোৰ অথবা ডাঙৰ চোতালত ঢকুৱা টনা খেলাটো চলি আছে। ওখ ওখ তামোল গছৰ পাতবোৰ পকিলে শুকান হৈ সি নিজে নিজে সৰি পৰে। সেই পাতটোৰ সৈতে যুক্ত হৈ থাকে ঢকুৱাখন। গছত সেই ঢকুৱাখনৰ তলৰ পৰাই তামোলৰ ফুলবোৰৰ সৃষ্টি হয়। ফুল ওলাই তামোলৰ আকৃতি লোৱাৰ পিছত ঢকুৱাখন শুকাই যায় আৰু পিছত পাত আৰু ঠাৰি ডালৰ সৈতে ঢকুৱাখন মাটিত সৰি পৰে। সেই ঢকুৱাখন বেৰ হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰাৰ লগতে শিশুবোৰে খেলিবলৈ লৈ আহে। এই ঢকুৱাখনৰ পিছফালখিনি বহল আৰু নাও এখনৰ দৰে। তাতে শিশুটো বহি পাত থকা ঠাৰিডালৰ গুৰিত ভালদৰে ধৰি লয়। আনজন



শিশুৱে ঠাৰিডালত ধৰি চোঁচৰাই টানি নিয়ে। তেতিয়া ঢকুৱাখন টানি নিয়া গাড়ী হৈ পৰে। বহুতো শিশু থাকিলে, পাল পাতি এজন বা দুজন বহে আৰু আন দুজনমানে গাৰ বলেৰে পথত, চোতালত টানি নি গাড়ী গাড়ী খেলে। ধেমালিৰ ছলেৰে বহি যোৱাজনে চিঞৰি যায়। মই দিল্লী, মুম্বাই, গুৱাহাটীলৈ যাম। ঠাৰিডালত ধৰি যোৱাটোৱে গাড়ীৰ চলোৱাৰ শব্দ কৰি মুখেৰে টিট টিট ভোও-ও বুলি চিঞৰি যায়। কেতিয়াবা টানি নিওতাজনে জোৰকৈ টানি গৈ গ'লে বহাকেইটা ভাৰসাম্য হেৰুৱাই ঢকুৱাখনৰ পৰা বাগৰি পৰি যায়। তেতিয়া এটাই চিঞৰিব 'একচিডেণ্ট হ'ল গাড়ী ৰখোৱা ৰখোৱা'। তেনেকৈ পৰি গ'লে সিহঁত আটাইবোৰে কিৰিলি পাৰি হাঁহে স্ফূৰ্তি কৰে। ঢকুৱাত উঠি ফুৰাৰ আনন্দই সুকীয়া।

দৌল খেল



ৰজাৰ দৌল খেল এটি অতি পুৰণি খেল। ১০-১২ বছৰীয়া ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খেলি ভাল পায়। চাৰি-পাঁচজনীয়া ল'ৰা-ছোৱালীৰ দল এটা গোট খালেই হ'ল। এই খেল হাতৰ মুঠিৰ খেল। দৌৰা-দৌৰি কৰিব নালাগে। হাতবোৰ মুঠি মাৰি ইজনে-সিজনৰ ওপৰত ৰাখে। মুঠিবোৰ মাৰোতে বুঢ়া আঙুলিটো ওপৰলৈ থিয় কৰি থয়। প্ৰথমে দলপতিৰ মুঠিবোৰ ওপৰত আন এজনে দলপতিৰ মুঠিৰ থিয় কৰি থোৱা বুঢ়া আঙুলিটোৰ ওপৰত তেওঁৰ মুঠিটো ৰাখে। তেনেদৰে তেওঁৰ মুঠিৰ বুঢ়া আঙুলিৰ ওপৰত আন এজনে নিজৰ মুঠিটো থিয় কৰি ৰাখে। কেইবাটাও মুঠি থিয় কৰোঁতে এটা দৌলৰ দৰে হৈ পৰে। দৌল সজাৰ পিছত দলপতিয়ে এইবাৰ একেবাৰে ওপৰত থকা মুঠিৰ দৌলটোক প্ৰশ্ন কৰে— এইটো কাৰ দৌল?
মুঠি মাৰি ধৰাজনে উত্তৰ দিব— ৰজাৰ দৌল।
ঃ ভাঙিম নে নাভাঙিম?
ঃ নাভাঙিব।
দলপতিয়ে তেওঁৰ কথা নুশুনি ইখন হাতেৰে ওপৰৰ দৌলটো অৰ্থাৎ মুঠিটোত লাহেকৈ কোব মাৰি ভাঙি দিয়ে। এইবাৰ ওপৰত থকা মুঠিটোৰ গৰাকীক সুধিব— এইটো কাৰ দৌল?
উত্তৰ দিব— ৰজাৰ দৌল।
ঃ ভাঙিম নে নাভাঙিম?
ঃ নাভাঙিব।
দলপতিয়ে পুনৰ আগৰ দৰে ইখন হাতেৰে দৌলটো ভাঙি দিয়ে আৰু শেষৰ

মুঠিটো পৰ্যন্ত তেওঁ এনেদৰে এটা এটাকৈ দৌল ভাঙি যাব আৰু তেতিয়াই খেলটোৰ সমাপ্ত হয়।

কেতিয়াবা এই মুঠিটোৰ দৌল নকৰি বাঁহগছ কটা হিচাপেও খেলে। তেতিয়া দলপতিয়ে সুধে— এইডাল কাৰ বাঁহ?
ঃ ৰজাৰ বাঁহ।
ঃ কাটিবলৈ দিবি?
ঃ নিদিওঁ।
তেতিয়া দলপতিয়ে মুখত 'ঘেচ ঘেচ' বুলি শব্দ কৰি বাঁহডাল মানে মুঠিবোৰ কাটি ভাঙি পেলায়। কেতিয়াবা বাঁহৰ সলনি ৰজাৰ গছ বুলিও খেলা হয়। গছ ডাল কাটি পেলোৱাৰ পিছত খেলুৱৈকেইজনে হাঁহিত বাগৰি পৰে।

দৰা-কইনা খেল



সৰু সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ মাজত এটা অতি জনপ্ৰিয় খেল হ'ল দৰা-কইনা খেল। এই খেলটো ছোৱালীবোৰে খেলি বেছি ভাল পায়। পেলনীয়া কাপোৰবোৰ আনি চিলাই কৰি দুটা পুতলা বনোৱা হয়। এটা ল'ৰা আৰু আনটো ছোৱালী। সিহঁতৰ মুখত ছিয়াহিৰে চকু, মুখ, নাক আদি আঁকি দিয়া হয়। ঘৰৰ বাৰাণ্ডা, মুকলি চোতাল বা গছৰ তলত এই দৰা-কইনা খেলটো খেলা হয়। কেতিয়াবা টেবুলৰ তলতো এই খেলটো খেলে। কাপোৰ আৰু কপাহৰ টুকুৰাৰে পুতলাকেইটা সাজি চকু-মুখ আঁকি কাপোৰ পিন্ধাই সিহঁতক দৰা-কইনাৰ ৰূপ দিয়া হয়। কইনাজনীৰ মূৰত মৰাপাটৰ আহেৰে চুলি লগাই তাত ক'লা ৰং সানি দিয়ে আৰু চুলিখিনি খোপা বান্ধি পেলোৱা হয়। তাৰ ওপৰত ওৰণিখন টানি দিয়া হয়। কাগজৰ কিছুমান আ-অলংকাৰ সাজি কইনাজনীক পিন্ধাই দিয়ে। ৰঙা কলমেৰে কপালত ফোট দি আকি দিয়ে। দৰাকো



ধুতি পিন্ধাই সজায়। দৰা-কইনাৰ পিছত আন কেইটামান ল'ৰা-ছোৱালী দৰা-কইনাৰ মাক-দেউতাক আৰু বিয়াত লগত অহা মানুহ হয় আৰু পৰিয়াল হয়। কিছুমান দৰাঘৰীয়া হয়। দৰা ঘৰৰ মানুহখিনিক কইনা ঘৰৰ মানুহখিনিয়ে আথে-বেথে খাবলৈ দিয়ে। গছৰ পাত ছিঙি আনি তাত গছৰ গুটি, বালি আদি দি ভাত বা জলপান খাবলৈ দিয়ে। কোনোবা এটাই ধুতি পিন্ধি আহি বামুণ হয়। দৰা-কইনাক বহুৱাই লৈ বামুণজনে মুখেৰে বিং বাং মন্ত্ৰ মাতে। কিছুমানে আধা ফুটা মাতেৰে বিয়াৰ নাম গায়। দুজনীমানে সৰু সৰু বটল লৈ দমকলৰ পৰা পানী তুলিবলৈ যায় আৰু এডাল গছৰ পুলিৰ তলত কইনাক নোৱাই। দৰা-কইনাক বহুৱাই উৰুলিও দিয়ে। গছপাত-ফুলেৰে মালা বনাই পিন্ধাই দি বিয়াখন পাতে। বিয়া চলি থকাৰ সময়ত কইনা ঘৰে দৰাঘৰক গছৰ পাতকে তামোল কৰি খাবলৈ দিয়ে আৰু আৰু কিবা-কিবা কথা পাতে। এনেদৰে দৰা-কইনাৰ খেলাটো বেচ জমি উঠে। ঘৰৰ ডাঙৰৰ বিয়াবোৰ চাই অকণিহঁতে হেঁপাহতে এই খেলটো খেলি আহিছে। বিয়াৰ পিছত দৰা-কইনাক কিবা-কিবি খাবলৈ দি সিহঁতে নাচি-বাগি খুব আনন্দ-স্ফূৰ্তি কৰে।

অলং-দলং খেলিছে ৰজা-ৰাণী আহিছে...



আবেলিপৰত সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খেলা এটা অতি জনপ্ৰিয় খেল হ'ল 'অলং-দলং খেলিছে/ৰজা-ৰাণী আহিছে'। এই খেলত দহটামান ল'ৰা-ছোৱালীৰ প্ৰয়োজন আৰু তাৰ ভিতৰত ১২/১৩ বছৰীয়া দুজনী কিশোৰী থাকিব লাগিব। এই কিশোৰী দুজনীয়ে দুটা দলৰ দলপতি হিচাপে খেলিব লাগিব। এতিয়া সৰু সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে এখন ৰে'লৰ দৰে ইজনে সিজনৰ কান্ধত দুয়োখন হাতেৰে ধৰি শাৰী পাতিব লাগিব। কিশোৰী দুজনীয়ে অলপ আঁতৰত মুখামুখিকৈ থিয় হৈ হাত দুখন ওপৰলৈ তুলি ধৰি দুয়ো স্পৰ্শ কৰি থাকিব লাগিব। দুয়োজনীয়ে হাত দুখন লগ লগাই দিলে কোনো গেট বা দলঙৰ দৰে লাগে। তেতিয়া তেওঁলোকে তুলি ধৰি লগাই থোৱা হাতৰ তলৰ ফাঁকেৰে ৰে'লৰ দৰে শাৰীপাতি থকা ল'ৰা-ছোৱালীকেইটা সৰকি পাৰ হৈ যাব। তেতিয়া কোনোৱে ৰে'লৰ দৰে উকি মাৰিব— ঝক্ ঝক্-কু-কুকৈ। তাৰ পিছতে গাবলৈ আৰম্ভ কৰে— অলং-দলং খেলিছে, ৰজা-ৰাণী আহিছে...। এনেদৰে কিশোৰী দুজনীয়ে হাত তুলি সজা দলঙৰ তলেৰে সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰ এপাক দুপাককৈ ঘূৰিব। কিশোৰী দুগৰাকীৰ এগৰাকীয়ে ৰজা আৰু আনগৰাকীয়ে ৰাণী হিচাপে নাম দি লয়। ইপিনে, এপাকত কিশোৰী দুজনীয়ে তুলি থোৱা হাতকেইখন নমাই দি পাৰ হৈ গৈ থকা শাৰীটোৰ কোনোবা এটাক বন্দী কৰি আঁতৰাই লৈ যায়। বন্দী কৰি নিয়াগৰাকীক মনে মনে সোধে—

কাক লাগে ৰজা নে ৰাণী? ৰজা বুলি ক'লে এটা দিশত আৰু ৰাণী বুলি ক'লে আন এটা দিশত নি থিয় কৰাই থয়। এনেদৰে প্ৰতিপাকত কিশোৰী দুজনীয়ে একোজনক বন্দী কৰি ৰজা নে ৰাণী লাগে বুলি সোধে আৰু ৰজা আৰু ৰাণী থকা দিশত তেওঁলোকক থৈ আহে। শাৰীটোৰ শেষৰগৰাকীক বন্দী কৰি নিয়াৰ পিছত তেওঁলোকে দুটা দল গঠন কৰে। এতিয়া কিশোৰী অৰ্থাৎ দলপতি দুগৰাকীয়ে নিজৰ নিজৰ খেলুৱৈক দুটা দিশত মুখামুখিকৈ বহুৱায়। তাৰ আগতে দলপতি দুগৰাকীয়ে নিজৰ দলৰ প্ৰতিগৰাকী খেলুৱৈক একোটা নাম দিয়ে। এই নামটো যাতে পাহৰি নাযায় তাক বাৰম্বাৰ কোৱা হয়। এই নামটো নিজৰ বাহিৰে যাতে আন কোনেও গম নাপায়, সেই কথাও শিকাই দিয়া হয়। এতিয়া কিশোৰী দুজনী প্ৰত্যেকৰ বিপক্ষ দলৰ খেলুৱৈৰ শাৰীৰ পিছফালে থিয় হয়। তাৰ পিছত প্ৰথমে এগৰাকীয়ে বিপক্ষ দলৰ খেলুৱৈ এজনৰ চকু দুটা হাত দুখনেৰে ঢাকি নিজৰ দলৰ এজন খেলুৱৈক তেওঁ দিয়া নামটোৰে মাতে। তেতিয়া সেই খেলুৱৈজন দৌৰি আহি নিজৰ দলপতিয়ে চকু ঢাকি ৰখা বিপক্ষ দলৰ খেলুৱৈজনৰ কপালত আঙুলিৰে টোকৰ এটা মাৰি পুনৰ নিজৰ স্থানত বহেগৈ। দলপতিয়ে দিয়া 'গোলাপ' বা 'তগৰ' নামৰ গৰাকী খেলুৱৈজনহে উঠি আহি টোকৰটো মাৰি থৈ যায়। টোকৰ মাৰি থোৱাৰ পিছত দলপতিজনে বিপক্ষ দলৰ চকু ঢাকি ৰখা খেলুৱৈজনৰ চকু মুকলি কৰি দি সোধে— কোনে তোমাৰ কপালত টোকৰ মাৰি গ'ল? যদি তেওঁ চিনাক্ত কৰি টোকৰ মাৰি যোৱাজনৰ নামটো কৈ দিব পাৰে তেতিয়া তেওঁ বহি থাকিয়েই বেঙে জাঁপ মৰাদি এটা জাঁপ মাৰিব। যদি চিনাক্তকৰণ শুদ্ধ নহয়, তেতিয়া টোকৰ মাৰি থৈ যোৱা খেলুৱৈজনে বেঙৰ দৰে জাঁপ মাৰিব। তাৰ পিছত আনগৰাকী দলপতিয়ে একেইধৰণে বিপক্ষ দলৰ যিকোনো এগৰাকীৰ চকু ঢাকি ধৰি নিজৰ খেলুৱৈক তেওঁ দিয়া নামটোৰে মাতিব। এনেদৰে ইজনৰ পিছত সিজনকৈ দুয়োটা দলে বিপক্ষৰ খেলুৱৈক চিনাক্ত কৰিব লাগিব আৰু জঁপিয়াই যাব লাগিব। সেইদৰে চিনাক্ত কৰিব নোৱাৰিলেও জঁপিয়াই আগবাঢ়ি গৈ থাকিব লাগিব। শেষত যি দলৰ খেলুৱৈসকলে প্ৰথমে গৈ বিপক্ষ দলৰ সীমাৰেখা স্পৰ্শ কৰিব সেই দলেই জয়ী হয়। এই খেলত দিয়া নামবোৰ কিন্তু প্ৰত্যেকৰে বেলেগ হ'ব লাগিব। অৱশ্যে একেটা নাম বিপক্ষ দলটো থাকিব পাৰে, কিন্তু একেটা দলত থাকিব নোৱাৰিব।

সাঁতোৰ

অসমৰ গাঁওবোৰ নদীৰ পাৰতেই অৱস্থিত। গাঁৱৰ মাজেৰে বা সামান্য দূৰেৰে নদীখন বৈ যায়। নদীৰ লগত ওতঃপ্ৰোতভাৱে জড়িত আমাৰ গ্ৰাম্য জীৱন। অকল গাঁৱেই নহয়; অসমৰ প্ৰধান নদ ব্ৰহ্মপুত্ৰৰ পাৰত আছে গুৱাহাটী, ডিব্ৰুগড়, তেজপুৰ আদি কেইবাখনো ডাঙৰ চহৰ। গাঁৱত নদী থকাৰ উপৰি থাকে অধিকাংশ মানুহৰ চৌহদত একোটা পুখুৰী। তদুপৰি খাল-বিলবোৰ আছেই। নদীৰ স্পৰ্শত থকাৰ বাবেই গাঁৱৰ ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে নিজে নিজেই পানীত সাঁতুৰিবলৈ শিকে। প্ৰথমতে পাৰৰ মাটিত বা গছৰ ডালি আদিত খামুচি ধৰি পানীত ভৰি দুখন মাৰি ওপঙি থাকিবলৈ শিকে। এনেদৰে ভৰি দুটা পানীত ধাবাং ধাবাংকৈ মাৰি সাঁতুৰিবলৈ শিকে। বাৰিষা সময়ত পানীৰে উপচি পৰা পুখুৰী বা খাল-দোঙত এনেদৰে সাঁতুৰিবলৈ শিকি পিছত ভালদৰে সাঁতুৰিব পৰা হৈ যায়। পানীত ওপঙিব পৰা হ'লেই হাত-ভৰি মাৰি সাঁতুৰিব পৰা হৈ যায়। সাঁতুৰিব পৰা হ'লেই গভীৰ পানীলৈ যাবলৈ ভয় নকৰা হয়। সময়ত তেওঁলোকে থিয় সাঁতোৰ, বুকু সাঁতোৰ, চিলনী সাঁতোৰবোৰ শিকি পেলায়। গৰমৰ দিনত দুপৰীয়া বা বিয়লি ল'ৰা-ছোৱালীবোৰ নৈৰ পাৰৰ থিয় গৰাৰ পৰা জঁপিয়াই পানীত সাঁতোৰাটো এটা



খেল হৈ পৰিছে। ইয়াক 'ড্ৰাইভিং' বুলি কোৱা হয়। থিয় সাঁতোৰ সোঁত নথকা গভীৰ পানীত কৰা হয়। পানীৰ পৰা মানুহ বা কোনো বস্তু উদ্ধাৰ কৰিবলৈ হ'লে থিয় সাঁতোৰৰ সহায় লোৱা হয়। এই সাঁতোৰত সাঁতোৰাজনে ডিঙিলৈকে পানীত বুৰ মাৰি একেঠাইতে বহু সময়লৈ সাঁতুৰি থাকিব পাৰে আৰু তেনে অৱস্থাতে পানীত বুৰ মাৰি পানীৰ তললৈ যাব পাৰে। পানীত ওপৰলৈ মুখ কৰি চিত হৈ সাঁতোৰাক 'চিলনী সাঁতোৰ' বুলি কোৱা হয়। এই সাঁতোৰত পাকৈতসকলে বহু সময় পানীত হাত-ভৰি নমৰাকৈ ওপঙি থাকিব পাৰিছিল। বুকু সাঁতোৰটো অলপ কষ্টকৰ। বুকুৰে পানী ফালি আগুৱাই যাব লাগে, ইয়াত হাত দুখন ব্যৱহাৰ কৰা নহয়। আজিকালি ছুইমিং পুল আৰু অত্যাধুনিক সা-সুবিধাৰ মাজেৰে সাঁতোৰৰ প্ৰশিক্ষণ লাভ কৰিব পাৰি। কিন্তু গাঁৱত প্ৰাকৃতিকভাৱেই পানীৰ সৈতে উমলি-খেলি বিভিন্ন সাঁতোৰবোৰ আয়ত্ত কৰি আহিছে। বিহুৰ খেল-ধেমালি প্ৰতিযোগিতাত আজিও গাঁওবোৰৰ নদীত সাঁতোৰ প্ৰতিযোগিতা চলি আছে।

বগলী বগা ফুট দি যা

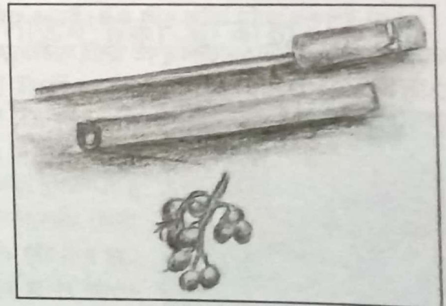


সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ মাজত বেলি ডুবাৰ সময়ত খেলা এটি জনপ্ৰিয় খেল হ'ল 'বগলী বগা ফুট দি যা'। ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে বিয়লিৰ খেল সামৰি যেতিয়া একগোট হৈ বহি অলপ জিৰণি লয়, তেতিয়া বেলিটো ৰঙা হৈ পশ্চিম দিগন্তত বিলীন হ'ব ধৰে। সেই সময়ত জাক জাক বগলী উৰি আহি নিজৰ বাহলৈ উভতি আহে। বগাকৈ বগলীৰ জাকবোৰ উৰি অহা দেখিলেই ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে বগলীৰ পৰা বগা ফুট বা নখফুল বিচাৰে। সিহঁতৰ অকনি

হাতবোৰ বগলী উৰি যোৱাৰ ফালে মেলি দি সিহঁতক আহ্বান জনাই কয়— বগলী, ফোট দি যা। বাকীবোৰেও সমানে সুৰ মিলাই গায়— বগলী বগা ফোট দি যা। আকৌ কিছুমানে গায়— 'বগলী এ আমাৰ ফালে চাই যা। বগা ফোট দি যা। আমাৰ ঘৰলৈ আহিবি। পেট ভৰাই খাই যাবি।' এনেদৰে বগলীৰ জাকবোৰ উৰি শেষ হৈ নোযোৱালৈকে ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে গাই থাকে। সিহঁত উৰি যোৱাৰ পিছত প্ৰত্যেকে নিজৰ হাতৰ নখবোৰ পৰীক্ষা কৰে। কাৰোবাৰ নখত সামান্য বগা দাগ দেখিলেই চিঞৰি উঠে— চা বগলীয়ে মোৰ লগত ফোট দি গ'ল।' বাকীবোৰে চাই তাৰ কথাকে বিশ্বাস কৰে। যিবোৰৰ নখত বগা দাগ বা ফোট দেখা গৈছিল, সিহঁতৰ বৰ আনন্দ হয়। ফোট নোপোৱাবোৰে দুখ কৰি কয়— বগলীয়ে আজি তহঁতক দিলে কাইলৈ আমাক দিব। নখত বগা ফোট পৰা কেইটাই পিছত ঘৰৰ সকলোকে দেখুৱায়। পিছদিনা স্কুলতো লগৰ সমনীয়াক দেখুৱাই স্ফূৰ্তি পায়, গৌৰৱ কৰে।

চুঙা বন্দুক বা পুতলা বন্দুক

তাহানি 'ক' বুলিব নোৱাৰা গৰখীয়া ল'ৰায়ো যে নতুন নতুন ধেমালিৰ বস্তু তৈয়াৰ কৰিব পাৰিছিল, তাৰে এটা নিদৰ্শন হৈছে 'চুঙা' বন্দুক'। বুৰঞ্জীয়ে নজনা অতীতৰ কোনোবা এদিন এটি গৰখীয়া ল'ৰাই জাৰকালি জুইৰ ওচৰত বহি জুই



ফুকাওঁতে দেখিলে যে মুখেৰে জুই ফুকুৱাতকৈ চুঙা এটাৰ ভিতৰেদি ফুকালে জুই সহজে আৰু সোনকালে জ্বলি উঠে। তাৰ পিছত কিবা সূত্ৰে সি দেখিলে যে চুঙাত কেনেবাকৈ সোপা লাগিলে আৰু এটা সোপা

তাৰ মুখৰ ওচৰৰ চুঙাৰ বাটত মাৰি এডালেৰে ঠেলি দিলে, এইটো সোপাৰ সিটো মূৰৰ সোপাটো পাবলৈ আধা ইঞ্চি (১২ মিলিমিটাৰ) থাকোঁতেই তাক শব্দ কৰি জোৰেৰে দূৰলৈ ঠেলি পঠিয়ায়। এনেদৰেই কিজানি 'চুঙা বন্দুক'ৰ আবিষ্কাৰ হৈছিল।

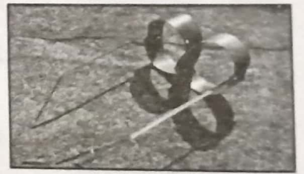
৯ ইঞ্চি বা ১০ ইঞ্চি (২২৫ বা ২৫০ মিলিমিটাৰ) মান দীঘল সৰু ল'ৰাৰ কেঞা আঙুলি সুমাব পৰা ফোপোলা বাঁহ এছোৰা কাটি লওঁক। আপোনাৰ গাৰ ওচৰৰ মূৰটোতকৈ দূৰৰ মূৰটো সৰু হ'লে ভাল। ইয়াৰ পিছত বাঁহৰ ডাঠ কামি এডাল ল'ব লাগে। হাতেৰে খামুচি ধৰিব পৰাকৈ ৫-৬ ইঞ্চি (১২৫-১৫০মিলিমিটাৰ) মান এটা মূৰত এৰা উচিত। তাৰ পৰা খাজ কাটি চুঙাত সুমাব পৰাকৈ কামিৰ দুয়োকায কাটি চুঙাত সুমাব পৰাকৈ কামিৰ দুয়োকায চাচি ল'ব লাগে। শলিডাল অৰ্থাৎ কামিৰ চচা অংশ চুঙাত সুমাব পৰাকৈ কামিৰ দুয়োকায চাচি ল'ব লাগে। শলিডাল অৰ্থাৎ কামিৰ চচা অংশ চুঙাত কৈ আধা ইঞ্চি (১২ মিলিমিটাৰ) মান চুটি কৰিব। আমাৰ চুঙা বন্দুক তৈয়াৰ হৈ গ'ল। গুলীৰ কাৰণে কেঁচা অমিতা এটা কাটি চুঙাত হেঁচি সুমুৱাব পৰাকৈ দীঘলে খণ্ডবোৰ কৰক। তাৰে এটা শলাৰ আগটোৰে সমুখৰ ফোপোলাত হেচি সুমুৱাই চুঙাৰ সিটো মূৰলৈ ঠেলি পঠাওক। আৰু এটা খণ্ড (গুলী) চুঙাৰ ফোপোলাৰ মুখত থৈ শলিৰে জোৰকৈ সিটো মূৰলৈ ঠেলি দিব লাগে। তেতিয়া, প্ৰথম গুলীটো ধোঁৱা উৰুৱাই দূৰলৈ ছিটিকি গৈছে। ধোঁৱাবোৰ চেপাখাই ওলোৱা অমিতাৰ ৰসৰ ভাপ। অমিতাৰ সলনি হাতী-ভেকুৰি গুটি নতুবা কাগজৰ সোপা হ'লেও চলিব।

চুঙা বন্দুকক আমি হিলৈ বুলি কও। ইয়াত গুলী হিচাপে পমা গছৰ গুটি ব্যৱহাৰ কৰো। গুটিটো চুঙাটোৰ মুখত ভৰাই লাঠীডালেৰে চেপেটা কৰি ভিতৰলৈ ঠেলি দিলেই ফুটি যায়। কেতিয়াবা কাগজ তিয়াই লৈ সৰু সৰু গুলী সাজিও হিলৈত ফুটাও।

নাৰিকল পাতৰ পেঁপা, ঘড়ী, চছমা

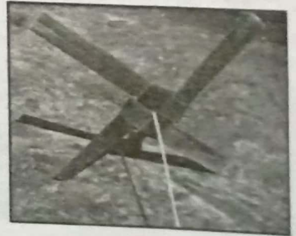


নাৰিকল গছৰ কেঁচা পাত কাটিলে ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ মাজত এক উচ্ছাহ দেখা যায়। কাৰণ নাৰিকল গছৰ পাতৰ একোটা দীঘল পাতৰ পৰা খেলাৰ বাবে বহু সামগ্ৰী তৈয়াৰ কৰিব পৰা যায়। দীঘলকৈ পাতটো শিৰাডালৰ পৰা চুচি অনাৰ পিছত সেই দীঘল অংশৰ পাতটোৰে হাতত পিন্ধা ঘড়ী, মুখেৰে বজোৱা পেঁপা আৰু চকুত পিন্ধা চছমা বনাব পাৰি। সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰক জ্যেষ্ঠসকলে নাৰিকল পাতেৰে এইবোৰ তৈয়াৰ কৰি দিয়ে। চকুত চছমা, হাতত ঘড়ী আৰু মুখত পেঁপা বজাই মনৰ আনন্দত আমি সমনীয়াৰ সৈতে খেলাৰ কথা এতিয়াও মনত আছে। নাৰিকল গছ যাৰ আছে, সেই ঘৰৰ সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে ইয়াৰ আনন্দ লৈছে। নাৰিকল পাতবোৰ বিশেষভাৱে ভাঁজ কৰি ঘড়ী-পেঁপা বনাব পাৰি।



গছৰ পাতৰ চকা ঘূৰোৱা

কিছুমান গছৰ পাতবোৰ কিছু ডাঙৰ আৰু বহল, আন পাততকৈ কিছু ডাঠ। এই পাত বতাহত ঘূৰাবলৈ ভাল। পাতটো দুফালে কিছু অংশ ছিঙি ফেন্নৰ পাংখাৰ দৰে সাজি লোৱা হয়। এতিয়া মাজত এটা সৰু ফুটা কৰা হয়। এডাল সৰু বাঁহ বা ইকৰাৰ মাৰিৰ আগত



এটা পিনেৰে পাতটোৰ ফুটাৰে ভৰাই খোঁচ মাৰি লোৱা হয় আৰু মাৰিডালৰ ইটো মূৰত ধৰি লৰ মাৰিলেই বতাহ লাগি পাতটো চকচকৈ ঘূৰিব। ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খেলি বৰ আনন্দ পায়। নাৰিকল পাতেৰে সজা চকৰী ঘূৰাবলৈ বৰ ভাল।

পিঠু খেল



কিশোৰবোৰৰ মাজত এটা সময়ত পিঠু খেলটো খেলা দেখা গৈছিল। এই দলগত খেলটো বৰ আনন্দদায়ক। এই খেলৰ বাবে প্ৰয়োজন ৰবৰ বা টেনিছ বল, সেয়া নহ'লে ফটা কানিৰে মেৰিয়াই লোৱা বল হ'লেও হ'ব। তদুপৰি খেলটোৰ বাবে কিছুমান চেপেটা আকৃতিৰ শিল, কাঠৰ টুকুৰা বা ভঙা কলহৰ খোলাকটি লাগে। সাধাৰণতে খেলাকটি হ'লে বেছি সুবিধা হয়। কাৰণ এইবোৰ এটাৰ পিঠিত এটা ৰাখি মেজিৰ দৰে থিয়কৈ ৰখাত যথেষ্ট সুচল হয়। ইয়াকেই পিঠু বুলি কোৱা হয়। দেখাত পিৰামিডটোৰ দৰে লাগে। এতিয়া এই পিঠু ভঙাৰ বাবেই দল দুটাৰ মাজত খেলটো হ'ব আৰু তাৰ বাবে টছ কৰা হয়। কোনটো দলে প্ৰথমে পিঠু ভাঙিব। টছত জিকা দলটোৱে পিঠু ভঙাৰ বাবে বলটো হাতত লয় আৰু আনটো দল আঁতৰি থাকিব। অৱশ্যে তেওঁলোক পিঠু ভঙা দলৰ আন খেলুৱৈৰ কাষে কাষে থাকিব লাগে। পিঠু ভঙাৰ বাবে এক নিৰ্দিষ্ট দূৰৰ পৰা ভাঙোতাজনে বলটো পিঠুলৈ মাৰি পঠিয়ায়। এবাৰত নোৱাৰিলে তিনি বাৰলৈ সুযোগ দিয়া হয়। পিঠুৰ পিছফালে বলটো ধৰিবলৈ এজন 'উইকেটৰক্ষক'ৰ দৰে থিয় হৈ

থাকে। তিনিবাৰৰ চেষ্টাত পিঠু ভাঙিব নোৱাৰিলে তেওঁ বাহিৰ হ'ব আৰু তেতিয়া দ্বিতীয়জন আহিব। এনেদৰে পিঠুলৈ বল দলিওৱাত এবাৰত বল লাগি পিঠু ভাঙিব। তেতিয়া পিঠু ভাঙোতাজনো দৌৰি আঁতৰি যায়। কাৰণ বলটো তেতিয়া প্ৰতিপক্ষ দলৰ হাতত থাকে আৰু তেওঁলোকে বলটো পিঠু ভাঙোতা দলৰ খেলুৱৈলৈ মাৰি পঠিয়ায়। বলটো মাৰি পঠিওৱাতে যদি বলটো দেহত নালাগে, তেতিয়া তেওঁলোকে দৌৰি আহি পুনৰ পিঠুবোৰ এটাৰ পিঠিত আন এটা তুলি আগৰ দৰে সজায় পেলায়। পিঠু সজোৱাজনৰ দেহত প্ৰতিপক্ষই নিক্ষেপ কৰা বলটো লগাৰ আগতেই যদি পিঠু সজোৱা সম্পূৰ্ণ হৈ যায়, তেন্তে এটা গেম সম্পূৰ্ণ হয়। তাৰ বিপৰীতে পিঠু সজোৱা দলৰ দেহত যদি বল আহি পৰে তেন্তে তেওঁলোক খেলৰ পৰা বাহিৰ হৈ যাব। তাৰ পিছত প্ৰতিপক্ষ দলে পিঠু ভঙাৰ সুবিধা লাভ কৰিব। এনেদৰে পিঠু ভঙাৰ খেলটো চলি থাকে। এই খেলটো যথেষ্ট আমোদজনক। দৌৰাদৌৰি আৰু চিঞৰ-বাখৰ বেছি হয়। সেয়ে মুকলি ঠাই বা পথাৰত এই খেলটো খেলিব লাগে। আজিকালি ক্ৰিকেটৰ জনপ্ৰিয়তাৰ বাবে এই পুৰণি থলুৱা খেলটোৰ প্ৰতি আগ্ৰহ হ্ৰাস পাইছে।

বালিঘৰ সজা



ধুলি-বালিৰ লগতে আমাৰ শৈশৱটো সংপৃক্ত হৈ আছে। ধুলি-বালিৰ সৈতে নেখেলিলে শৈশৱৰ কোনো মাদকতাই নাথাকে। ধুলি-বালিৰে খেলি আচলতে প্ৰকৃতিৰ সৈতে মিলি

পৰি নিজৰ শৰীৰটোক সহনশীল কৰি তোলা হয়। তেনে শৰীৰক বেমাৰ-আজাৰে আক্ৰমণ কৰিব নোৱাৰে। মাটি-বালিৰ সংস্পৰ্শই আচলতে ৰোগ প্ৰতিৰোধহে কৰে। শৈশৱত ধুলি-বালিতে বহি ধূলি-বালিৰে নাৰিকলৰ কুৰুকাত ভাত-আঞ্জা ৰন্ধা খেলটো আমি এবাৰ হ'লেও খেলিছো। সেইদৰে বালিৰে ঘৰ সজা খেলটো আমি কোনেও নেখেলাকৈ থকা নাই। ঘৰ বনাবলৈ চোতালত ট্ৰাকেৰে পেলোৱা বালিৰ দ'মত উঠি খেলাৰ আনন্দই সুকীয়া। সেই বালিৰ দ'মটো সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ বাবে এটা সৰু-সুৰা পাহাৰৰ দৰে। তাতে সিহঁতে লুকাভাকু খেলে। ৰাস্তা বনাই সৰু সৰু খেলনা গাড়ী চলায়। সেই বালিৰ দ'মত বহি সজা হয় কিছুমান ঘৰ। দুই-তিনিজন লগৰীয়া লগ হৈ বালি অলপ দ'ম কৰি ঘৰ সাজিবলৈ ধৰো। বালিবোৰ গোটাই হাতেৰে ঘৰবোৰ সাজে। মন্দিৰৰ গম্বুজটোৰ দৰে ওখকৈ ঘৰ সজা হয়। তাত দুৱাৰ-খিৰিকিও দিয়া হয়। সৰু সৰু গছৰ ঠালি ভাঙি আনি জেওৰাও দিয়া হয়। ঘৰটো সজাৰ পিছত নাৰিকলৰ কুৰুকাত বালি আৰু গছৰ পাতেৰে ভাত-আঞ্জা ৰান্ধি খাই তাত আনন্দ-স্ফূৰ্তি কৰে। খেল শেষ হ'লে আকৌ কেতিয়াবা হাত বা ভৰিৰে মোহাৰি ঘৰটো ভাঙি পেলোৱা হয়। কেতিয়াবা বালিৰ দ'মত গাঁত খান্দি সুৰংগ বনাবলৈও চেষ্টা কৰে। বালিৰ সৈতে খেলি শিশুবোৰৰ নিজৰ সৃজনশীল প্ৰতিভাৰ অংকুৰণ ঘটোৱাৰ প্ৰয়াস আৰম্ভ হয়। নিজৰ মনত কল্পিত ঘৰ বা অট্টালিকা, ৰাস্তা, ঘাট বনোৱাৰ চেষ্টা কৰে। কেতিয়াবা বালিৰ দ'মৰ ওপৰত উঠি তাৰ পৰা জঁপিওৱা খেলো চলে। আকৌ কেতিয়াবা চুচুৰিও আহে। মুঠতে বালিৰে শিশুহঁতে বালিঘৰ সজাকে ধৰি বিভিন্ন খেল খেলিব পাৰে আৰু খেলি আহিছে। ধুলি-বালি শিশুসকলৰ অন্যতম লগৰী। ধুলি-বালিৰে খেলাসকল অধিক বলৱান আৰু শক্তিশালী হয়। কাৰণ তেওঁলোকক বেমাৰ-আজাৰে সহজে আক্ৰমণ কৰিব নোৱাৰে।

ধনু কাঁড়

স্বাধীন অসমত কাঁড় মাৰা 'কাড়ী' নামৰ এবিধ ৰণুৱাৰ খেল বা সম্প্ৰদায় আছিল। তেওঁলোকে ধনু-কাঁড় সাজি যুদ্ধত তাক ব্যৱহাৰ কৰিছিল। আধুনিক



যুগত বন্দুক বাৰুদে ধনু-কাঁড়ৰ ব্যৱহাৰ তল পেলাইছে যদিও চিকাৰত পাহাড়ী লোকসকলে এতিয়াও ব্যৱহাৰ কৰে। ৰামায়ণ-মহাভাৰতৰ যুদ্ধৰ কথা ধনু-কাঁড় নোহোৱাকৈ ভাবিবকে নোৱাৰি। ডাঙৰ ধনু এখনত 'গুণ' লগোৱাত আৰু ধনুখৰ 'গুণ' কাণৰ কাষলৈ টানি অনাত যথেষ্ট শক্তিৰ প্ৰয়োজন হয়। তাকে কৰোঁতে বাহু যুগলৰ হাতৰ আৰু বুকুৰ বৰ্তিয়াকৈ ভালদৰে ব্যায়াম হয়। কোনো হিংসাত্মক কাৰ্যত ব্যৱহাৰ নকৰি বিহু আদি উৎসৱত লক্ষ্যভেদ প্ৰতিযোগিতাত ধনু-কাঁড় ব্যৱহাৰ কৰিলে ব্যায়ামৰ উত্তম ফল পোৱা যাব। লগতে দৃষ্টি শক্তি আৰু মনৰ একাগ্ৰতাৰ বৃদ্ধি হ'ব। লক্ষ্যভেদত মনলৈ এটা সন্তুষ্টিৰ ভাব আহে, যিটোৱে মানসিক উৎকৰ্ষ সাধনত সহায় কৰিব। সৰু ল'ৰা-ছোৱালীক সাধাৰণতে কুমলীয়া বাঁহৰ কামিৰে ধনুখন সাজি দিয়া হয় খেলাৰ বাবে। বাঁহ বা ইকৰাৰে চুটি চুটি কাঁড়বোৰ সাজি দিয়া হয়। এই ধনু কাঁড়েৰে অকনিহঁতে ভাওনা চাই যুদ্ধ কৰা খেলটো খেলি বৰ ভাল পায়।

উৎসৱৰ প্ৰতিযোগিতামূলক খেল-ধেমালি

কুকুৰা যুঁজ

আমাৰ অসমত অতীজৰ পৰাই থলুৱা খেল হিচাপে চলি আহিছে কুকুৰা যুঁজ। ই এক আমোদজনক খেল। কেৱল এখন ভৰিৰ ওপৰত থিয় হৈ কুকুৰাৰ দৰে জঁপিয়াই জঁপিয়াই ইজনে সিজনক খেদা-খেদি কৰি খুন্দিয়াবলৈ চেষ্টা কৰে। তেনে কৰোঁতে যিজন পৰি যাব বা তেওঁ দাঙি থোৱা ইখন ভৰি মাটিত পৰিব, তেওঁ খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব। এই কুকুৰা যুঁজ খেলটো সাধাৰণতে ৰঙালী বিহুৰ খেল-ধেমালিত খেলা হয়। স্কুলৰ বাৰ্ষিক ক্ৰীড়া প্ৰতিযোগিতাৰ সময়তো ল'ৰা-ছোৱালীবোৰক খেলিবলৈ দিয়া হয়। কুকুৰা যুঁজ কেৱল শিশু-কিশোৰৰ মাজতেই সীমাবদ্ধ নাথাকে, ডাঙৰসকলেও খেলি ইয়াৰ আনন্দ লয়। কুকুৰা যুঁজ সাধাৰণতে এজন বা দুজনৰ মাজত নহয়। এটা নিৰ্দিষ্ট সীমাৰ



ভিতৰত একাধিক খেলুৱৈয়ে অংশগ্ৰহণ কৰিব পাৰে। কিন্তু তেওঁলোকক নিয়ন্ত্ৰণ বা খেল পৰিচালনা কৰিবলৈ এজন পৰিচালক থাকে। এখন মুকলি ঠাইৰ প্ৰয়োজন। তাত এটা ডাঙৰ বৃত্ত আঁকি তাৰ ভিতৰত অংশগ্ৰহণ কৰিব বিচৰাসকলক সোমাবলৈ দিয়া হয়। বৃত্তটো এই বাবেই দিয়া হয় যে যাতে খেলৰ সময়ত দৰ্শকসকল সোমাই গৈ খেলুৱৈসকলক ব্যাঘ্যাত ঘটাব নোৱাৰে। কাৰণ কুকুৰা যুঁজ চাবলৈ দৰ্শকে যথেষ্ট ভিৰ কৰে। এই খেলৰ বাবে আগতীয়াকৈ কোনো অনুশীলন বা প্ৰস্তুতিৰ প্ৰয়োজন নাথাকে। খেলৰ সময়ত পৰিচালকৰ ওচৰত নাম দিলেই হ'ল। খেলটোত ২০ৰ একাধিক খেলুৱৈ থাকিব পাৰে। কুকুৰা যুঁজ ল'ৰা আৰু ছোৱালী সকলোৱেই খেলিব পাৰে যদিও ল'ৰা-ছোৱালীয়ে পৃথক পৃথককৈ খেলে। খেলৰ সময়ত খেলুৱৈসকলে এখন ভৰি মাটিত থৈ আনখন ভৰি দাঙি ধৰিব লাগে। এই দঙা ভৰিখনৰ সৰু গাঁঠিটোৰ ওপৰত এখন হাতেৰে খামুচি ধৰিব লাগে, যাতে ভৰিখন সহজে পৰি নাযায়। এতিয়া আনখন হাতেৰে নিজৰ কান্ধত খামুচি ধৰি তাৰ কিলাকুটিটো বুকুৰ তলত বা পেটৰ ওপৰ অংশত ৰাখিব লাগে। এই খেলত সাধাৰণতে বাঁও ভৰিখন ব্যৱহাৰ কৰা হয় আৰু সোঁভৰিখন দাঙি ৰখা হয়। এতিয়া পৰিচালকজনে খেলৰ বাবে সকলোকে সাজু হ'বলৈ কৈ সংকেত দিয়ে। তেওঁ মুখেৰে হুছেইল বজাব নহ'লে এক-দুই-তিনি বুলি চিঞৰি দিব। তাৰ পিছতেই প্ৰতিযোগীসকলৰ মাজত কুকুৰা যুঁজ আৰম্ভ হৈ যায়। বাঁও ভৰিখনত জোৰে ভৰ দি জঁপিয়াই জঁপিয়াই আগবাঢ়ে আৰু সন্মুখত যিজন প্ৰতিদ্বন্দ্বীকেই পায়, তেওঁৰ কান্ধত নিজৰ কান্ধেৰে খুন্দা মাৰিবলৈ চেষ্টা কৰে। তেনে কৰোঁতে যদি সন্মুখৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীজনৰ সোঁ ভৰিখন হাতৰ পৰা এৰা খাই পৰি যায়, লগে লগে খেলৰ পৰা তেওঁ বাহিৰ হৈ যায়। এইক্ষেত্ৰত পৰিচালকজনে প্ৰতিজন যুঁজাৰুৰ ওপৰত চোকা দৃষ্টি ৰাখিব লাগিব। যুঁজাৰুসকলে এনেদৰে ইজনে সিজনক দুপিয়াই দুপিয়াই আহি কান্ধেৰে খুন্দা মাৰি যুঁজি থাকিব আৰু যিসকল পৰি যাব বা দাঙি ৰখা ভৰিখন পৰি যাব, তেওঁ ওলাই আহিব। এনেদৰে এজন এজনকৈ বাহিৰ ওলাই শেষত তিনিজন থাকিব। তেওঁলোকৰ মাজৰ এজন পৰিলে তেওঁ হ'ব তৃতীয় আৰু বাকী দুজনৰ মাজৰ যুঁজত যিজন শেষত পৰিব তেওঁ দ্বিতীয় আৰু অপৰাজিত হৈ

ৰোৱাজন হ'ব প্ৰথম অৰ্থাৎ কুকুৰা যুঁজৰ বিজয়ী। খেলৰ সময়ত সকলো প্ৰতিযোগী সেই বৃত্তটোৰ ভিতৰতে ঘূৰি ঘূৰি জঁপিয়াই জঁপিয়াই খেলি থাকে। এই খেল আচলতে শক্তি আৰু চতুৰ মনৰ খেল। অতি চতুৰজনে প্ৰতিদ্বন্দ্বীৰ খেদাৰ পৰা নিজকে আঁতৰাই নি জঁপিয়াই থাকিব পাৰে বহু সময়লৈ।

উঠা-বহা খেল



শিশু-কিশোৰৰ মাজত বিয়লি পৰত খেলা আন এটি খেল হ'ল উঠা-বহা। এই খেলত সাধাৰণতে কণ কণ মইনাহঁতে বেছিকৈ অংশগ্ৰহণ কৰে। খেলটো একেবাৰে সাধাৰণ। এবাৰ বহিব লাগে আৰু এবাৰ থিয় হ'ব লাগে। এজন পৰিচালকে উঠা-বহা বুলি কৈ সিহঁতক এই খেল খেলিবলৈ দিয়ে। এই খেলটো খুব মনোযোগৰ খেল। শিশুহঁতে খেলৰ সময়খিনিত নিজৰ কাণ দুখন সজাগ কৰি ৰাখে। কাৰণ পৰিচালকে উঠা বুলি ক'লেই উঠিব আৰু বহা বুলি ক'লেই বহিব লাগিব। পৰিচালকে ঘনাই ঘনাই উঠা-বহা বুলি কৈ থাকোঁতে তাৰ মাজতে হঠাতে বহা, বহা বুলি দুবাৰ কৈ দিব। তেতিয়া কোনো ল'ৰা-ছোৱালী বহি লগে লগে থিয় হৈ দিলেই তেওঁ খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব। সেইদৰে পৰিচালকে খৰকৈ মাতি যাওঁতে যদি দুই বা তিনিজনৰ 'উঠা' বুলি কওঁতে কোনো ল'ৰা-ছোৱালী বহি দিয়ে, তেন্তে তেওঁ বাহিৰ হৈ যাব এই খেলৰ পৰা। সেয়ে ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে যাতে ভুল নকৰে, তাৰ বাবে কাণ দুখন অত্যন্ত সজাগ কৰি

ৰাখে। পৰিচালকৰ মুখৰ পৰা উঠা-বহা শব্দ শুনিবলৈ সিহঁত অধিক সজাগ আৰু একাগ্ৰ হৈ থাকে। ইয়াৰ ফলত এই খেলৰ দ্বাৰা শিশুসকল সজাগ আৰু সতৰ্ক হ'বলৈ শিক্ষা লাভ কৰে। উঠা-বহা খেলটোৰ বাবে অলপ মুকলি ঠাই বা চোতালখন হ'লেই হ'ল। ১০-১২টামান ল'ৰা-ছোৱালী গোট খালে মাটিত এটা বৃত্ত আঁকি তাত কিছু ব্যৱধান ৰাখি ল'ৰা-ছোৱালীবোৰক ঘূৰণীয়াকৈ থিয় কৰোৱা হয়। বৃত্তটোৰ মাজত মূল পৰিচালকজন থাকে আৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ উঠা-বহাৰ ওপৰত চোকা দৃষ্টি ৰাখিবলৈ দুজনমান সহকাৰী পৰিচালক থাকে। এতিয়া সকলোকে সাজু কৰি লোৱাৰ পিছত পৰিচালকে আৰম্ভ কৰে উঠা-বহা-উঠা বুলি ক'লে উঠিব আৰু বহা বুলি ক'লে বহিব। এনেকৈ সমান খৰ গতিৰে উঠা-বহা বুলি কৈ পৰিচালকে হঠাতে কথাটোকে দুই বা তিনিবাৰ ক'লে কোনোৱে ভুল কৰিলেই সহঃ পৰিচালকে তেওঁক খেলৰ পৰা বাহিৰ কৰি লৈ যাব। এনেদৰে খেলটো চলি থাকে আৰু যিবোৰে ভুল কৰে বাহিৰ হৈ থাকে। তেনেকৈ শেষত এজন থাকেগৈ আৰু তেওঁ ভুল নকৰা পৰ্যন্ত খেলটো চলি থাকিব। যিবোৰ শিশুৰ মনঃসংযোগ কম বা ধৈৰ্যশক্তি কম আৰু চঞ্চল হয়, সেই শিশুবোৰে খেলটোত ভুল কৰে। কিন্তু এনে কিছুমান শিশু আছে, যাৰ মনঃসংযোগ, একাগ্ৰতা, ধৈৰ্য গুণ যথেষ্ট বেছি। তেনে শিশুৱে ভুল নকৰে আৰু তেওঁক পৰিচালকে চেষ্টা কৰিও ভুল কৰাব নোৱাৰে।

চামুচত মাৰ্বল লৈ দৌৰ

চামুচত মাৰ্বল লৈ দৌৰা খেলটো শিশুসকলৰ মাজত অতি জনপ্ৰিয়। এক নিৰ্দিষ্ট দূৰত্বৰ মাজত অংশগ্ৰহণকাৰী ল'ৰা-ছোৱালীকেইটাই মুখত চামুচখন কামুৰি ধৰে আৰু চামুচখনত মাৰ্বল এটা লৈ দৌৰি যাব লাগে নিৰ্দিষ্ট কৰি দিয়া সীমাৰেখালৈ। দৌৰাৰ সময়ত যাতে মাৰ্বলটো চামুচৰ পৰা পৰি নাযায়, তাৰ বাবে অধিক সতৰ্ক হৈ দৌৰি যাব লাগিব। ইয়াৰ ফলত শিশুটোৱে চামুচপাত দাঁতেৰে খুব সাৱধানেৰে কামুৰি ধৰিব লাগিব, যাতে চামুচপাত লৰচৰ নকৰে। তদুপৰি চামুচ পাতৰ আগত থোৱা মাৰ্বলটো যাতে পৰি যাব



নোৱাৰে, তাৰ প্ৰতি চকুৰে দৃষ্টি ৰাখি যাব লাগিব। প্ৰতিযোগীসকল দৌৰ আৰম্ভণী ৰেখাত থিয় হ'ব লাগিব মুখত চামুচত মাৰ্বল লৈ। পৰিচালকে সংকেত দিয়া মাত্ৰকে দৌৰি যাব লাগিব। আচলতে মুখত চামুচত মাৰ্বল লৈ কোনেও বেগাই দৌৰি যাব নোৱাৰে। কিন্তু খৰকৈ খোজকাঢ়ি যাব লাগে। দৌৰিলেই চামুচৰ পৰা মাৰ্বলটো পৰি যাব, কিন্তু খোজকাঢ়ি গ'লে মাৰ্বলটোত লৰচৰ নকৰাকৈ আগবাঢ়ি যাব পাৰি। চকুৰ দৃষ্টি মাৰ্বলৰ ওপৰতে ৰাখিব লাগিব। এনেদৰে মাৰ্বলটো পৰি নোযোৱাকৈ দৌৰি শেষ সীমাত যিজন উপস্থিত হ'বগৈ তেৱেঁই হ'ব প্ৰথম। আনহাতে, দৌৰি অহাৰ পথত যাৰ চামুচৰ পৰা মাৰ্বল গুটিটো পৰি যাব তেওঁ খেলৰ পৰাই বাহিৰ হৈ যায়।

চামুচত কণী লৈ দৌৰ

সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে মুখত চামুচত মাৰ্বল লৈ দৌৰাৰ দৰে ডাঙৰ ল'ৰা-ছোৱালী বা বোৱাৰীসকলৰ মাজত চামুচত কণী লৈ দৌৰা খেলটো হয়। এই খেল বিশেষকৈ গাভৰু আৰু বোৱাৰীসকলৰ মাজত হয়। এই খেলৰ বাবে তেওঁলোকে মেখেলা-চাদৰ পৰিধান কৰিব লাগে। অতীজৰ পৰাই এই সাজ পৰিধান কৰিয়েই খেলি আহিছে। খেলৰ সময়ত চাদৰৰ আঁচল কঁকালৰ ওপৰত মেখেলাত গুজি লৈছিল। বৰ আনন্দ-স্ফূৰ্তিৰে এই খেলটো উপভোগ কৰে সকলোৱে। চামুচত কণী লৈ দৌৰা খেলৰ বাবে মুকলি ঠাই অথবা পোন পথ বাছনি কৰা হয়। দৌৰাৰ বাবে দুয়ো মূৰৰ ব্যৱধান ৫০ গজমান হ'ব।



অৰ্থাৎ ইটো মূৰৰ পৰা সিটো মূৰলৈ মুখৰ চামুচত কণী লৈ দৌৰোতে ৫০ গজ অতিক্ৰম কৰিব লাগে। আৰম্ভণি ৰেখাত ৫-৬গৰাকী প্ৰতিযোগী মুখত চামুচত কণী লৈ সাজু হয় আৰু পৰিচালকে সংকেত বজালেই দৌৰ আৰম্ভ হয়। চামুচৰ কণী যাতে পৰি যাব নোৱাৰে, তাৰ ওপৰত চকু ৰাখি যাব লাগিব। সেই সময়ত কণীটোৰ বাদে ইফালে-সিফালে চাব নোৱাৰে। আনকি কাষেৰে কোনো প্ৰতিদ্বন্দ্বী আগবাঢ়ি গ'লেও চাব নোৱাৰে, কাৰণ কণীৰ পৰা চকুৰ দৃষ্টি সামান্য আঁতৰাই আনিলেই চামুচৰ পৰা কণী পৰি যোৱাৰ সম্ভাৱনা থাকিব। দৌৰি গৈ নিৰ্দিষ্ট সীমাৰেখাত উপনীত হোৱাৰ পিছতহে জানিব পাৰিব তেওঁ কি স্থান লাভ কৰিলে। এই দৌৰত চামুচৰ পৰা কণী পৰি গ'লেই শেষ। প্ৰতিযোগী খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব, যিকেইগৰাকীয়ে কণী নপৰাকৈ সীমা স্পৰ্শ কৰিবলৈ সক্ষম হ'ব, তাৰে প্ৰথমগৰাকী বিজয়ী হ'ব। এই খেলটো যথেষ্ট আমোদজনক। বহু ঠাইত চামুচত মাৰ্বল, কণীৰ লগতে আলু লৈও দৌৰ হয়। এই খেল ল'ৰা-বুঢ়া সকলোৰেই উপভোগ কৰে।

পাৰ-পানী খেল

সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ মাজত পাৰ-পানী খেলটো বৰ আমোদজনক। এই খেলটো সৰুতে নেখেলা মানুহ নাই বুলিবই পাৰি। এই খেলটোৰ সহায়ত

ল'ৰা-ছোৱালীৰ মনোযোগ তথা একাগ্ৰতা শক্তি বৃদ্ধি পায়। এখন মুকলি ঠাই বা চোতালত একাধিক ল'ৰা-ছোৱালী (৫ৰ পৰা ১০-১৫জনো হ'ব পাৰে বা বেছিও হ'ব পাৰে) গোট খাই পাৰ-পানী খেলিবৰ বাবে। এই খেলটো পৰিচালনা কৰিবৰ বাবে এজন প্ৰধান পৰিচালক লাগিব আৰু তেওঁক সহায় কৰিবলৈ আৰু তিনিজনমান সহঃ পৰিচালক লাগিব, কাৰণ পাৰ-পানী খেলটোত অংশগ্ৰহণ কৰা প্ৰতিটো শিশুৰ ওপৰত চকু ৰাখিব লাগিব। খেলটো চলি থকাৰ মাজত ভুল কৰা ল'ৰা-ছোৱালীবোৰক বাহিৰ কৰিব দিব লাগিব। সেয়ে প্ৰতিযোগীবোৰৰ ওপৰত তীক্ষ্ণ দৃষ্টি ৰাখিব লাগিব, যাতে ভুল কৰা কোনো শিশু সাৰি যাব নোৱাৰে। অন্যথা দৰ্শকে চিঞৰ-বাখৰ কৰিব আৰু খেলটোত বেমেজালিৰ সৃষ্টি হ'ব। এতিয়া খেলটোৰ বাবে চোতালত এডাল দীঘল আঁচ টানি লোৱা হয় বা এডাল দীঘল মাৰি বা ৰছীও সমানকৈ পাৰি লোৱা হয়। এতিয়া অংশগ্ৰহণকাৰী ল'ৰা-ছোৱালীবোৰ চিনডালৰ এটা ফালে একেলগে শাৰী পতাই থিয় কৰাব লাগে। তাৰ পিছতে পৰিচালকে তেওঁলোকক বুজাব— 'চিনডালৰ ইপাৰ আৰু সিপাৰ হ'ব পাব আৰু পানী। অৰ্থাৎ চিনডাল জঁপিয়াই পাৰ হ'লে পানী পাব আৰু জঁপিয়াই পুনৰ পাৰ হৈ গ'লে পাৰ পাব। মই এবাৰ পাৰ আৰু এবাৰ পানী বুলি চিঞৰিম। তেতিয়া তোমালোকে মই কোৱা শব্দটো শুনা মাত্ৰকে জঁপিয়াই চিনডাল পাৰ হৈ অহা-যোৱা কৰি থাকিব



লাগিব। পাৰ বুলি ক'লে পাৰত থাকিবা আৰু পানী বুলি চিঞৰিলে চিনডাল পাৰ হৈ পানীলৈ আহিব। মই যিমানেই পাৰ-পানী বুলি চিঞৰিম, সিমানেই জঁপিয়াই পাৰ-পানীলৈ অহা-যোৱা কৰি থাকিব লাগিব। কেতিয়াবা মই পাৰ বা পানী বুলি একেলগে দুই-তিনিবাৰ ক'ম, তেতিয়া যদি কোনোৱে ভুল কৰি চিনডাল পাৰ হয়, তেন্তে তেওঁ খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব লাগিব। এতিয়া খেলৰ বাবে সকলো সাজু হোৱা।' কথাখিনি কোৱাৰ পিছত এইবাৰ পৰিচালকে সহকাৰীকেইজনক সাজু থকাৰ ইংগিত দি খেলটো আৰম্ভ কৰিব। তেওঁ সকলোৱে শুনাকৈ ক'ব— পাৰ। প্ৰতিযোগীসকল যিহেতু পাৰত থিয় হৈ আছে, কোনেও লৰচৰ নকৰে। এইবাৰ পৰিচালকে পানী বুলি চিঞৰাত সকলো চিনডাল জঁপিয়াই পানীলৈ আহিব। পৰিচালকে পুনৰ চিঞৰিব— পাৰ। লগে লগে প্ৰতিযোগীবোৰ পিছুৱাই জাঁপ মাৰি চিনডালৰ সিপাৰে পাৰলৈ যাব। তেনেদৰে খেলটো পৰিচালকে পাৰ-পানী বুলি কৈ চলাই থাকিব। তেওঁ ক্ৰমাৎ খৰকৈ ক'ব আৰু প্ৰতিযোগীসকলেও খৰকৈ অহা-যোৱা কৰি থাকিব। তাৰ মাজতে পৰিচালকে কেতিয়াবা পাৰ-পাৰ বা পানী-পানী বুলি দুবাৰ চিঞৰিলে, কিছুমানে ভুল কৰি চিনডাল পাৰ হ'ব আৰু তেতিয়াই তেওঁলোক খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব। এইক্ষেত্ৰত সহঃ পৰিচালককেইজনে বিশেষ মনোযোগ দিব লাগিব। পাৰ আৰু পানী শব্দটোৰ প্ৰথম শব্দটো যিহেতু 'পা' হয়, সেয়ে শব্দটো শুনি শুনি কেতিয়াবা প্ৰতিযোগীৰ মাজত বিভ্ৰান্তিৰ সৃষ্টি হৈয়ো ভুল কৰি পেলায়। অৱশ্যে খেলটোত এগৰাকীকহে বিজয়ী ঘোষণা কৰা হ'ব। বিজয়ীগৰাকী নোলোৱা পৰ্যন্ত পৰিচালকে পাৰ-পানী খেলটো চলাই নিব লাগিব। অৱশ্যে, বিজয়ীগৰাকীও সকলোৱে শেষত ভুল কৰিহে প্ৰথম হয়। তেওঁৰ আগৰ দুগৰাকীয়ে ভুল কৰি ক্ৰমে দ্বিতীয় আৰু তৃতীয় হয়।

ঘঁৰিয়ালৰ পানী খেল

এই খেলটো পাৰ-পানীৰ দৰেই। পাৰৰ পৰা পানীত জঁপিয়াই দিলে পানীত থকা ঘঁৰিয়াল এটাই খেদি আহে। তেনে কৰোঁতে যিজনক ধৰে, তেওঁ খেলটোৰ



পৰা বাদ পৰিব। সৰু সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে খেলি বৰ ভাল পায় এই ঘঁৰিয়ালৰ পানী খেলটো। ৫-৬টামান শিশু গোট খাই এই খেলটো খেলে। চোতালখনৰ মাজত আঁচ এডাল দি সমানে ভাগ কৰি এটা ভাগ পানী আৰু এটা ভাগ পাৰ কৰি লয়। ল'ৰা-ছোৱালীকেইটাৰ মাজৰ কোনোবা এটা ঘঁৰিয়াল হ'ব আৰু তেওঁ পানীখিনিত শুই থাকিব। এতিয়া বাকীকেইটাই ঘঁৰিয়ালৰ পানীত নামি তাক জোকাব— ঘঁৰিয়াল, তোৰ পানীত নামিলোঁ। আকৌ ক'ব— ঘঁৰিয়াল, তোৰ পানী গা ধুলো, কাপোৰ ধুলো বা ঘঁৰিয়াল— তোৰ পানীত সাঁতুৰিলোঁ...। এনেদৰে ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে শুই থকা ঘঁৰিয়ালটোক জোকাই ব্যতিব্যস্ত কৰিব আৰু ঘঁৰিয়ালটোৱে সাৰ পাই পানীৰ গভীৰলৈ নামি আহি জোকাই থকা কোনোবা এটাক ধৰাৰ বাবে ছল চাই থাকিব। তেনেকৈ ঘঁৰিয়ালে খেদি আহিলেই ল'ৰা-ছোৱালীবোৰ জঁপিয়াই পানীৰ পৰা উঠি পাৰলৈ আহিব। ঘঁৰিয়ালটো কিন্তু পাৰলৈ আহিব নোৱাৰে। চিনৰ ওচৰলৈ আহি ঘূৰি যায়। তেনেদৰে তাক জোকাওঁতে জোকাওঁতে কেতিয়াবা ছল বুজি কোনোবা এটাক ধৰে আৰু তেওঁ খেলৰ পৰা বাহিৰ হয়। তেনেদৰেই 'ঘঁৰিয়ালৰ পানী' খেলটো চলি থাকে।



বেং জাঁপ (ভেকুলী দৌৰ)

বেং জাঁপ এটা বৰ আকৰ্ষণীয় আৰু আমোদজনক খেল। সৰু ল'ৰা-ছোৱালীবোৰেই এই খেলত অংশ লৈ বৰ স্ফূৰ্তি পায় আৰু ডাঙৰসকলেও চাই উপভোগ কৰে। বেং জাঁপ একপ্ৰকাৰ দৌৰ খেলৰেই অংশ, কিন্তু ইয়াত থিয় হোৱাৰ সলনি বহি বহি জঁপিয়াই আগবাঢ়ি যাব লাগে। ঠিক বেঙে জঁপিয়াই যোৱাৰ দৰে। এখন মুকলি ঠাইত বেং জাঁপ খেলিবলৈ সুবিধা হয়। এটা মূৰৰ পৰা আনটো মূৰলৈ বেঙে জঁপিয়াই যোৱাদি যাব লাগে আৰু যিজনে সকলোৰে আগত সিটো মূৰ পাবগৈ তেওঁ বিজয়ী হ'ব। তেওঁৰ পিছত থকা দুজন ক্ৰমে দ্বিতীয় আৰু তৃতীয় হয়। এই জঁপিয়াই যোৱা ঠাইখিনিৰ মাজৰ দূৰত্ব বিশগজমানৰ বেছি নহয়। এতিয়া খেলৰ আৰম্ভণিত প্ৰতিযোগীসকল প্ৰথম আঁচডালৰ ওচৰত শাৰী পাতি বহিব। পিছফালটো দাঙি আঁঠুৰ ওপৰত ভৰ দি বহিব লাগিব। তাৰ পিছত বেঙৰ আগ ঠেং দুখন মাটিত থকাৰ দৰে হাত দুখন মাটিত থ'ব লাগিব, যাতে হাত দুখনত ভৰ দি জঁপিয়াই যোৱাত সহায় হয়। জঁপিয়াই যাবলৈ সকলো প্ৰতিযোগী সাজু হোৱাৰ সময়ত পৰিচালকে হুছেইল বজাই সংকেত দিয়াৰ লগে লগে বেং অথবা ভেকুলীৰ দৰে জঁপিয়াই জঁপিয়াই নিৰ্দিষ্ট সীমাৰেখা চুবলৈ আগবাঢ়ি যাব। হাত দুখনত ভৰ দি ভৰি

দুখনেৰে বহি বহি জঁপিয়াই জঁপিয়াই যোৱা দৃশ্য চাই সকলোৱে আমোদ পায়। যিজনে অধিক খৰকৈ তেনেদৰে জঁপিয়াই যাব পাৰিব আৰু সকলোকে পিছ পেলাই সীমাৰেখাত উপস্থিত হ'ব পাৰিব, তেৱেঁই বিজয়ী হ'ব। তেওঁৰ পিছৰ দুজন ক্ৰমে দ্বিতীয় আৰু তৃতীয় হ'ব। জঁপিয়াই যাওঁতে প্ৰতিযোগীসকলে মন কৰিব লাগিব যাতে কোনো কাৰণতে নিতম্বভাগ মাটিত লাগি নাযায়। যদি কোনো খেলুৱৈৰ তেনে হয়, তেন্তে খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব। এই ভেকুলী দৌৰত কোনোৱে কিছু দূৰ আগবাঢ়ি বৈ যায়। দৌৰ সম্পূৰ্ণ কৰিব নোৱাৰিলে তেনে প্ৰতিযোগীক নাকচ কৰা হয়। এই দৌৰত কিছু কষ্ট হয় যদিও ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে বৰ আমোদ পায়। ঘাইকৈ বিহু আৰু স্কুলীয়া খেল-ধেমালিত এই দৌৰ অনুষ্ঠিত কৰা হয়।

তিনিঠেঙীয়া দৌৰ

আমাৰ পৰম্পৰাগত থলুৱা খেলবোৰৰ ভিতৰত অন্যতম হ'ল তিনিঠেঙীয়া দৌৰ। ল'ৰাবোৰে যোৰা বান্ধি এই খেল খেলে যদিও ছোৱালীয়েও এই দৌৰত অংশ লয়। বিহুৰ খেল-ধেমালিত প্ৰধানকৈ তিনিঠেঙীয়া দৌৰ অনুষ্ঠিত কৰা হয়। সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ পৰা আৰম্ভ কৰি ১৬-১৮ বছৰীয়া কিশোৰেও তিনিঠেঙীয়া দৌৰত দৌৰে। ইয়ো এক আমোদজনক দৌৰ খেল। সাধাৰণতে তিনিঠেঙীয়া দৌৰত দুজন বন্ধু বা বান্ধৱীয়ে একেলগে



যোৰা পাতি দৌৰিব লাগে। অৰ্থাৎ যুটীয়াভাৱে দৌৰত অংশ ল'ব লাগে। দুজন বন্ধু বা লগৰীয়া লগ হৈ এটা প্ৰতিযোগী হ'ব পৰে। অংশগ্ৰহণ কৰা লগৰীয়া দুজনক দৌৰাৰ বাবে কান্ধত ধৰা-ধৰিকৈ আৰম্ভণী ৰেখাত থিয় হ'বলৈ দিয়া হয়। দুয়োজনৰ লগ হৈ থকা ভৰি দুখন ৰছী বা কাপোৰেৰে মেৰিয়াই তলফালে বান্ধি দি এখন ভৰি কৰি পেলোৱা হয়। এজনৰ বাঁও আৰু আনজনৰ সোঁভৰিখন লগ লগাই বান্ধি পেলোৱাত এখন ভৰিৰ দৰে হৈ পৰে। এতিয়া লগৰীয়া দুজন দেখিলে তেওঁলোকৰ তিনিখন ভৰি থকা যেন লাগিব আৰু এই তিনিখন ভৰিৰেই দৌৰি যাব লাগিব। দৌৰত অংশ লোৱা প্ৰতিটো যুটিয়ে এনেদৰে ভৰি দুখন বান্ধি আৰম্ভণী ৰেখাত থিয় হৈ থাকি পৰিচালকৰ সংকেতলৈ অপেক্ষা কৰিব লাগিব। পৰিচালকে সংকেত দিলেই আৰম্ভ হৈ যায় প্ৰতিযোগীসকলৰ তিনিঠেঙীয়া দৌৰ। কান্ধত ধৰা-ধৰিকৈ তেওঁলোক খৰ গতিৰে দৌৰি যাবলৈ চেষ্টা কৰে। অৱশ্যে, এই দৌৰৰ বাবে বৰ বেছি দূৰত্ব নাথাকে। দৌৰি যাওঁতে দুয়োজনে সম্পূৰ্ণ তাল-মিল ৰাখিব লাগিব অৰ্থাৎ নিজৰ নিজৰ ভাৰসাম্য ৰাখি দৌৰিব পাৰিলে তেওঁলোক সফল হয়। কিছুমানে তাল-মিল ৰাখিব নোৱাৰি পৰি যায় আৰু প্ৰতিযোগিতাৰ পৰা বাহিৰ হৈ যায়। কোনো যুটিয়ে উজুটি খায়ো পৰি যায়। দেখাত তিনিঠেঙীয়া দৌৰ বৰ সহজ নহয়। সকলোৰে আগত যোৱা দুজনে এই দৌৰত বিজয়ী হয়।

দীঘল জাঁপ

ল'ৰা-ছোৱালীবোৰ দৌৰিব পৰা হ'লেই স্বয়ংক্ৰিয়ভাৱেই কিছুমান খেলত অংশগ্ৰহণ কৰে, যিবোৰ খেলৰ বাবে প্ৰয়োজন নহয় কোনো প্ৰশিক্ষণ, অনুশীলনৰ। স্বতঃস্ফূৰ্তভাৱেই এই খেলবোৰ সিহঁতে আৰম্ভ কৰে। ৩-৪ বছৰমানৰ পৰাই সিহঁতে দৌৰিবলৈ শিকে, জঁপিয়াবলৈ ধৰে। মন কৰিলে দেখা যায় যে শিশুবোৰ ঘৰৰ ভিতৰত বা বাহিৰত প্ৰায়ে জঁপিয়াই থাকে। যিকোনো কথাতে জঁপিয়াই থাকে। বাস্তাৰে গৈ থাকিলেও যেন শালিকী চৰাইজনীৰ দৰে জঁপিয়াই যায়। খং উঠিলে-হাঁহিলেও জঁপিয়ায়। এই জাঁপবোৰৰ



পৰাই লাহে লাহে সিহঁতে খেলিবলৈ ধৰে দীঘল জাঁপ, ওখ জাঁপ আদি। অৱশ্যে, দীঘল জাঁপ পৃথিৱীৰ সকলো মানুহে সকলো দেশতে খেল হিচাপে থাকিলেও আমাৰ অসমতো অতীজৰ পৰাই আছে এই দীঘল জাঁপ। বিশেষকৈ ব'হাগ বিহুৰ খেল-ধেমালি আৰু স্কুলীয়া ক্ৰীড়া প্ৰতিযোগিতাত দীঘল জাঁপ থাকিবই। দীঘল জাঁপটো দিয়াৰ সময়ত দূৰৰ পৰা বেগেৰে দৌৰি আহি এডাল আঁচ থকা চিনৰ পৰা জাঁপটো দিয়ে। জাঁপটো মাৰি তেওঁ যি ঠাইত আহি পৰিব, সেইখিনি ঠাইত চিন এটা দিয়া হয় আৰু জাঁপ মৰা চিনৰ পৰা জঁপিয়াই পৰা চিনলৈ জোখা হয় আৰু কোনে কিমান দূৰ জঁপিয়াব পাৰিলে, তাৰ জোখৰ হিচাপৰ লেখাৰে বিজয়ীজন নিৰ্ধাৰণ কৰা হয়। অৱশ্যে, তেওঁ জঁপিয়াই যি স্থানত পৰে, সেই ঠাইখিনি কোৰেৰে অলপ খান্দি মাটিখিনি কোমল কৰি থয়। নহ'লে সেই ঠাইখিনিত বালিও থোৱা হয়, যাতে দীঘল জাঁপটো মাৰি পৰি যোৱা ঠাইখিনিত প্ৰতিযোগীজনে কোনো আঘাত নাপায়। জাঁপ মৰাৰ সময়ত আৰম্ভণিৰ চিনডাল যদি অতিক্ৰম কৰে, তেন্তে সেই জাঁপ নাকচ কৰে বিচাৰকসকলে। চিনডাল গছকি জাঁপ মাৰিলেও তেওঁক নাকচ কৰা হয়। এই জাঁপত প্ৰতিযোগীসকলে শূন্যতে বহু সময় থাকিব পাৰে। জাঁপ যিমানেই দীঘল হয়, সিমানেই শূন্যত থাকিব পাৰে। যেন তেওঁ জাঁপটোৰে উৰিহে আছে।

ওখ জাঁপ



দীঘলকৈ জাঁপ মৰাৰ পিছত কোনোৱে আকৌ ওখকৈ জাঁপ মাৰে। এই জাঁপ বা হাইজাম্প পৃথিৱীৰ সকলো ঠাইতে আছে যদিও আমাৰ দেশতো ই অতি পুৰণি খেল। আমি সৰুৰে পৰাই বিহুৰ খেল-ধেমালি আৰু স্কুলৰ খেল-ধেমালি প্ৰতিযোগিতাত দেখি আহিছোঁ আৰু নিজেও খেলিছোঁ। স্কুলৰ পৰা আহি বিয়লি লগৰীয়াৰ লগত খেলা বিভিন্ন খেলৰ ভিতৰত ওখ জাঁপ অন্যতম। যিবোৰে ওখ জাঁপত পাকৈত, তেওঁলোক নিজৰ বা আনৰ জেওৰা-জপনা জাঁপ মাৰি সহজে পাৰ হৈ আহিব পাৰে। ওখ জাঁপ মৰাৰ সময়ত মাটিৰ পৰা ওখকৈ এডাল মাৰি বা ৰছী দুটা মূৰে ধৰি ৰখা হয় আৰু জাঁপ মৰাজনে দৌৰি আহি সেই মাৰি বা ৰছীডাল জঁপিয়াই পাৰ হৈ যায়। তেওঁ যিমানেই ওখলৈ জঁপিয়াব পাৰে, সিমানেই মাৰি বা ৰছীডাল ওখকৈ ধৰি ৰখা হয়। দুজন সমনয়াই ৰছী বা দীঘল মাৰি অথবা জেওৰা এডাল দুটা মূৰে ধৰি থাকিব লাগে। তেতিয়াহে আনজন সমীয়াই দৌৰি আহি ওখকৈ জাঁপটো মাৰিব। প্ৰতিযোগিতা হ'লে দুফালে দুডাল বাঁহৰ খুঁটা পুতি তাত দু ফুট, আঢ়ৈ ফুট, তিনি ফুট, চাৰে তিনি, চাৰি ফুট পৰ্যন্ত জুখি লৈ তাত গজাল মাৰি দিছিল। এতিয়া সেই জোখত পোৰা গজালবোৰত ফিটা, ৰছী বা বাঁহৰ কামি ৰাখি জঁপিয়াবলৈ দিয়া হৈছিল। জাঁপটো দিয়াৰ সময়ত প্ৰতিযোগীজন অলপ ওচৰৰ পৰা দৌৰি আহি প্ৰথমে এখন ভৰি দাঙি ৰছীডালত নলগাকৈ পাৰ কৰি দি পিছৰ ভৰিখনো দাঙি পাৰ হৈ যায়। তেওঁ যিমানেই ওখলৈ জাঁপ মাৰিবলৈ

সক্ষম হয়, জোখবোৰ বাঢ়ি গৈ থাকে। ৩ ফুট জঁপিয়ালে, জোখটো চাৰে তিনিফুটলৈ বৃদ্ধি কৰা হয়। তেনেদৰে যিমান দূৰ সম্ভৱ, সিমান উচ্চতালৈ জঁপিয়াই থাকিব। শেষত তেওঁ নোৱাৰা হ'লে ভৰি লাগি ৰছীডাল পৰি যায়। কেইবাজনেও জঁপিয়ালে শেষত বিচাৰকে ৰখা জোখৰ ৰেকৰ্ড মতে যিজনেই বেছি ওখলৈ জঁপিয়ায় তেৱেঁই বিজয়ী হয়। ওখ জাঁপৰ বাবে এজন প্ৰতিযোগীয়ে কেইবাটাও সুযোগ লাভ কৰে। কাৰিকৰী দিশত এই জাঁপ আজি উন্নত হৈছে হৈছে যদিও তাহানিত আমি খেলা জাঁপটোৰ আনন্দ আছিল সুকীয়া।

এঠেঙীয়া দৌৰ

গাঁও অঞ্চলত অতি জনপ্ৰিয় আৰু মজাৰ খেল এঠেঙীয়া দৌৰ। আমি সৰু থাকোঁতে নগাঁৱৰ ৰহাৰ হাৰিয়ামুখ গাঁৱত আছিলোঁ। তেতিয়াই ব'হাগ বিহুত পতা খেল-ধেমালিত এই খেলটো দেখিছিলোঁ আৰু নিজেও খেলি প্ৰাণভৰি উপভোগ কৰিছিলোঁ। ব'হাগৰ খেল-ধেমালি অকল এঠেঙীয়া দৌৰেই নহয়, বিভিন্ন থলুৱা খেল-ধেমালি পতা দেখিছিলোঁ। যিবোৰ আমাৰ মাজত অতীতৰ পৰাই পৰম্পৰা হিচাপে চলি আহিছে। এঠেঙীয়া খেলটো বৰ আমোদজনক আৰু বিমল হাস্য ৰসৰ।



গাঁৱৰ মুকলি খেলপথাৰ বা আহল-বহল মুকলি ঠাই, নহ'লে বাট-পথৰ ওপৰত এই দৌৰ অনুষ্ঠিত হয়। ইয়াৰ দূৰত্ব বৰ বেছি নহয়। ১৫-২০ মিটাৰমান হ'ব। খেলপথাৰত এই দৌৰৰ আৰম্ভণি আৰু সামৰণি সীমাত দুডাল আঁচ টনা হয় বা ৰছীও ব্যৱহাৰ কৰা হয়। আৰম্ভণী সীমাত প্ৰতিযোগিতাত অংশ লোৱাসকলে শাৰী পাতি থিয় হয়। দৌৰাৰ বাবে খেলুৱৈসকলে এটা ভৰি দাঙি আঁঠুত ভাঁজ

কৰি লয় আৰু ভৰিখনৰ তলৰ অংশত হাত এখনেৰে ধৰি ৰাখিব লাগিব, যাতে ভৰিখন পোন হৈ পৰি নাযায়। তেনে কৰিলে খেলুৱৈজন সম্পূৰ্ণ এটা ভৰিৰ ওপৰত থিয় দি দৌৰাৰ বাবে সাজু হৈ লয়। পৰিচালকে মুখেৰে এক-দুই-তিনি বুলি কোৱাৰ লগে লগে বা কেতিয়াবা হুইচেলত ফু মাৰি দিলেই দৌৰ আৰম্ভ হয়। প্ৰতিযোগীসকলে এটা ভৰি দাঙিয়েই এখন ভৰিত দেহৰ ভৰ দি সন্মুখলৈ দৌৰি যাব। প্ৰতিযোগীসকলে বাঁও ভৰিত বা সোঁ ভৰিত ভৰ দি দৌৰে। সেয়া তেওঁলোকৰ অভ্যাসৰ কথা। তেনেদৰে দৌৰি গৈ যিজনেই নিৰ্দিষ্ট সীমাৰেখা অতিক্ৰম কৰিবলৈ সক্ষম হ'ব, তেৱেঁই হ'ব বিজয়ী। তেওঁৰ পিছত থকা ক্ৰমে দুজন দ্বিতীয় আৰু তৃতীয় হ'ব। কিন্তু দৌৰাৰ মাজত যদি কাৰোবাৰ দাঙি থকা ভৰিখন পৰি যায়। তেতিয়া তেওঁ খেলৰ পৰা বাহিৰ হৈ যাব। মুঠতে দৌৰাৰ সময়ত কেতিয়াও দুই ভৰি মাটিত থাকিব নালাগিব। এখন ভৰিৰেই দৌৰি এঠেঙীয়া দৌৰ প্ৰতিযোগিতাত জিকিব লাগিব।

বিস্কুট মুখত লৈ দৌৰা

বিস্কুট খোৱা বা মুখত লৈ দৌৰা খেলটো গাঁৱে-চহৰে অতীজৰ পৰাই চলি আহিছে। বিশেষকৈ ৰঙালী বিহুৰ খেল-ধেমালিত এই খেলটো থাকিবই। মুকলি পথাৰত পতা হয় এই দৌৰতো। এশ গজমান দূৰত্বত দুফালে দুডাল বাঁহৰ খুঁটি পুতি তাত আন এডাল বাঁহ বান্ধি দিয়া হয় (দেখাত গ'লপোষ্টৰ দৰে)। ইটো খুঁটাৰ পৰা সিটো খুঁটালৈ কিছু দূৰত্ব ৰখা প্ৰয়োজন,



যাতে সেই দূৰত্বৰ মাজত ছয়-সাতজন প্ৰতিযোগীয়ে দৌৰি যোৱাৰ সুবিধা থাকে। এই এশ গজ দূৰত্বত প্ৰতিযোগীসকলে পোনে পোনে দৌৰি যাব লাগিব। খুঁটা দুটাত বান্ধি ৰখা বাঁহডালত নিৰ্দিষ্ট অন্তৰে অন্তৰে একোডাল সূতা ওলোমাই তাত বিস্কুট একোখনকৈ বান্ধি থোৱা হয়। প্ৰতিযোগীসকলে মুখেৰে ঢুকি পোৱা অৱস্থাত বিস্কুটবোৰ বান্ধি ওলোমাই দিব লাগে। এতিয়া বিস্কুট ওলমোৱা খুঁটা দুডালৰ বিপৰীত দিশত দৌৰাৰ বাবে খেলুৱৈসকল সাজু হয়। বিচাৰকে এক দুই তিনি বুলি চিঞৰাৰ লগে লগে প্ৰতিযোগীকেইজন বিস্কুট বান্ধি ৰখা খুঁটা দুডালৰ ফালে দৌৰি যায়, এনেদৰে দৌৰি গৈ বান্ধি থোৱা বিস্কুটখন মুখেৰে কামুৰি বা চোবাই পুনৰ দৌৰি অহা দিশলৈ ঘূৰি আহিব লাগে। এনেদৰে মুখত বিস্কুট লৈ আহি যিজন প্ৰথম দৌৰি আহিব পাৰিব, তেৱেঁই হ'ব প্ৰথম। তাৰ পিছত দ্বিতীয় আৰু তৃতীয়। বিস্কুটখন মুখেৰে টানি আনোতে সাৱধান হ'ব লাগিব যাতে দৌৰি অহাৰ সময়ত যাতে মুখৰ পৰা বিস্কুটখন পৰি নাযায়। কাৰণ মুখত বিস্কুট নেদেখিলে তেওঁ প্ৰতিযোগিতাৰ পৰা বাহিৰ হ'ব। বিস্কুটখন মুখত লৈ চোবাই আহি মুখ খুলি বিচাৰকক দেখুৱালেও হ'ব।

ওলোটাকৈ দৌৰা বা খোজ কঢ়া খেল

গাঁৱত আয়োজন কৰা ৰঙালী বিহুৰ সময়ত অনুষ্ঠিত কৰা বিভিন্ন খেল-ধেমালিৰ ভিতৰত ওলোটাকৈ দৌৰা বা খোজ কঢ়াটো অতি জনপ্ৰিয় আৰু আমোদজনক খেল। এই খেলত সাধাৰণতে সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ পৰা আৰম্ভ কৰি ডেকা-বুঢ়াসকলেও ভাগ লয়। এই খেলত



প্ৰতিযোগীসকলে সন্মুখলৈ মুখ কৰি দৌৰা বা খোজ কঢ়াৰ বিপৰীতে পিছলৈ অৰ্থাৎ পিঠিৰ ফালে দৌৰে বা খোজ কাঢ়ে। নিৰ্দিষ্ট সীমাৰ ভিতৰত ওলোটাকৈ দৌৰিব লাগে। এখন মুকলি আৰু সমান পথাৰত এই খেলটো হয়। ওখোৰা-মোখোৰা হ'লে প্ৰতিযোগী পৰি যোৱা সম্ভাৱনা অধিক, কাৰণ তেওঁলোকে পিছলৈ নোচোৱাকৈ দৌৰিব লাগে। এই দৌৰত কোনো প্ৰতিযোগীয়েই ট্ৰেকত সমানভাৱে দৌৰিব নোৱাৰে। তেওঁলোকৰ ভৰিয়ে যেনি নিয়ে সেইফালেই গতি কৰে। সেয়ে দৰ্শকসকলে এই খেলটো বৰ আমোদ পায় আৰু ইফালে যা, সিফালে নাযাবি বুলি নিজৰ সমৰ্থিত প্ৰতিযোগীক উদ্দেশ্যি চিঞৰে। কেতিয়াবা কোনো প্ৰতিযোগী পিছফালে দৌৰি যাওতে কোনোবাখিনি পায়গৈ। নিৰ্দিষ্ট সীমাৰ ফালে খুব কমসংখ্যক প্ৰতিযোগীহে দৌৰি বা খোজ কাঢ়ি আহিব পাৰে। এনেদৰে পিছফালে দৌৰি বা খোজ কাঢ়ি যিজন প্ৰতিযোগীয়ে আহি নিৰ্দিষ্ট সীমা বা ৰছী স্পৰ্শ কৰে, তেৱেঁই প্ৰথম হয় আৰু পিছৰ দুগৰাকী দ্বিতীয় আৰু তৃতীয় পুৰস্কাৰ লাভ কৰে।

লৰ মৰা খেল



অলিম্পিক বা আন কোনো ডাঙৰ ক্ৰীড়া প্ৰতিযোগিতাত দেখা পোৱা দৌৰ বা ৰেচ খেলৰ প্ৰতি সকলোৰেই আছে ধাউতি। জীৱনত কোনো খেল

নেখেলিলেও এই দৌৰ খেলটো এবাৰ হ'লেও আমি খেলিছো। সৰুতে আমি স্কুলত বা বিয়লি ঘৰৰ চোতালত দৌৰ প্ৰতিযোগিতা পাতিছিলো। অৱশ্যে এই দৌৰক আমি লৰ মৰা বুলিয়েই কৈছিলো। মাটিত এডাল খৰি বা শিলৰ টুকুৰাৰে এডাল দীঘল আঁচ টানি লোৱা হয়। তাৰ পৰা কিছু নিলগত দুজনে দুফালে এডাল সূতা বা ৰছি টানি থাকে। এতিয়া দৌৰত যিকেইজনে ভাগ ল'ব, তেওঁলোক মাটিত টনা আঁচডালৰ ওপৰত ভৰি থৈ দৌৰৰ বাবে সাজু থাকিব। কোনোবা এজনে ৰেডী এক...দুই... তিনি বুলি চিঞৰাৰ লগে লগে আৰম্ভ হয় এই দৌৰ বা লৰ মৰা খেল। ৰছী ধৰি থকা দুজনৰ ফালে প্ৰাণটাকি দৌৰি যায়। এনেদৰে দৌৰি প্ৰথম হোৱাজনে ৰছীডাল গাত মেৰিয়াই লৈ যায়। আচলতে খেলৰ ভিতৰত অতি সহজ খেল এই দৌৰৰ পৰাই ক্ৰীড়াৰ প্ৰতি মানুহৰ আকৰ্ষণ বাঢ়ে। কোনে কিমান বেগেৰে দৌৰিব পাৰে বা কোন বেছি শক্তিশালী এই দৌৰৰ মাজেৰেই সকলোৰেই প্ৰমাণ কৰিব বিচাৰে। যিকোনো খেলা-ধূলাৰ আৰম্ভণি ঘটে এই দৌৰৰ পৰাই। এই খেলে মনত যথেষ্ট সাহস দিয়ে আৰু কোনো প্ৰতিযোগিতাত ভাগ লোৱাৰ বাবে উৎসাহিত কৰে।

ৰছী টনা খেল

কাৰ শক্তি কিমান— এইটো জুখি চাবলৈ খেলা এটি আমোদজনক খেল হ'ল ৰছী টনা খেল। অতীজৰ পৰাই অসমত থলুৱা খেল হিচাপে চলি আহিছে ৰছী টনা খেল। এই খেলত ল'ৰা-ছোৱালী, ডেকা-ডেকেৰী, বোৱাৰী সকলোৰেই



ভাগ ল'ব পাৰে। কেতিয়াবা ল'ৰাৰ মাজত, কেতিয়াবা ছোৱালী বা বোৱাৰীৰ মাজত হয় ৰছীটনা খেল। এই খেলৰ বাবে প্ৰয়োজন এডাল দীঘল-শকত ৰছীৰ। ৰছীডালৰ দুয়োমূৰে দুটা দলে ধৰি নিজৰ ফালে টানিবলৈ চেষ্টা কৰে। ৰছীডালৰ মাজত কিছু খালী ঠাই এৰি এক নিৰ্দিষ্ট দূৰত্ব ৰাখি দুয়োমূৰে দল দুটাই ৰছীডাল খামুচি ধৰি নিজৰ ফালে টানে। ৰছীডালৰ সোঁমাজত এজন বিচাৰক থাকে। ৰছীডাল কোনটো দলে টানি নিয়ে সেইটো তেওঁ লক্ষ্য কৰে। দুয়োটা দলে ৰছীডালৰ মূৰ দুটাত ধৰাৰ পিছত বিচাৰকজনে এক-দুই-তিনি বুলি চিঞৰি সংকেত দিয়াৰ লগে লগে ৰছী টনা-টনি কৰে। এই টনা-টনিৰ কোবত এবাৰ ৰছীডাল ইফালে যায় আৰু সিফালে যায়। যিটো দলৰ জোৰ বেছি সেইফালেই ৰছীডাল যাব বিচাৰে। দুয়োটা পক্ষই মাটিত ভৰিৰে ভালদৰে খোপনি লৈ দাঁত কামুৰি ৰছীডাল সৰ্বশক্তিৰে টানে। এনেদৰে টনা-টনি কৰি থাকোতে যিটো দলৰ জোৰ বেছি হয়, সেইফালেই ৰছীডাল আহে আৰু সেই দিশত থকা দলটো ৰছীডালৰ সৈতে আগবাঢ়ি আহে। তেওঁলোকে ৰছীডাল নিজৰ ফালে টানি অনাৰ চেষ্টা কৰিও ব্যৰ্থ হয়। তেনে কৰোতে কেতিয়াবা ৰছীডালত ধৰি থকাসকলে হাতখন এৰি দিয়ে, তাৰ ফলত টানি নিয়াসকল পৰি যায়গৈ। এই দৃশ্য বৰ আমোদজনক আৰু সকলোৱেই চাই হাঁহিত বাগৰি পৰে। অৱশ্যে ৰছী টনা খেলটোত তেওঁলোকেই জয়ী হয়।

ৰছী লৈ জঁপিওৱা খেল

ৰছী লৈ জঁপিওৱা খেলটো অৱশ্যে পৃথিৱীৰ সকলোতে খেলা হ'লেও আমাৰ অসমতো অতীজৰ পৰাই থলুৱা খেল হিচাপে ই স্থান পাই আহিছে। ইংৰাজীত ইয়াক 'স্কিপিং' বুলি কোৱা হয়। সাধাৰণতে শৰীৰৰ ফিটনেছ বা ব্যায়ামৰ বাবেহে এই খেলটো বেছি জৰুৰী যদিও আমাৰ অসমত ইয়াক এক প্ৰতিযোগিতা হিচাপেই খেলোৱা হয়। এই খেলটো কিশোৰী বা যুৱতীসকলে বেছিকৈ খেলে। এডাল দীঘল ৰছীৰ মূৰ দুটাত হাতেৰে ধৰি ৰছীডাল মূৰৰ ওপৰেৰে ঘূৰাই নি মাটিলৈ নি পুনৰ পিঠিৰ ফালে ঘূৰাই আনি মূৰৰ ফালে আনে। মাটিৰ ফালে নিওতে ৰছীডাল যাতে ভৰি দুখনত স্পৰ্শ নকৰে, তাৰ বাবে জাঁপ মাৰি



দিয়া হয়। ফলত ৰছীডাল অনায়াসে ভৰি পাৰ হৈ আহি পুনৰ মূৰৰ ওপৰেৰে পাৰ হৈ যায়। এনেদৰে ৰছীডাল দুহাতেৰে ঘূৰাই থাকে। ৰছীডাল যিমান বেগত ঘূৰাব, সিমান বেগত জঁপিয়াবও লাগিব। যদি জাপ মৰাত সামান্য পলম বা ইফাল-সিফাল হয় তেন্তে ৰছীডাল ভৰিত লাগি যাব আৰু খেলটো তেতিয়ালৈ অন্ত পৰিব। এতিয়া প্ৰতিযোগিতাৰ সময়ত এটা বৃত্তৰ ভিতৰত একাধিক প্ৰতিযোগীয়ে হাতত ৰছী লৈ এনেদৰে জাপ মাৰি খেলি থাকিব। যিগৰাকীৰ ভৰিত লাগি ৰৈ যাব, তেওঁ খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব। এনেদৰে ৰছী লৈ জাপ মাৰি খেলি থাকোতে যিগৰাকী শেষত থাকিবগৈ তেৱেঁই বিজয়ী হ'ব। আকৌ কেতিয়াবা ৰছীডাল লৈ জঁপিয়াই জঁপিয়াই আগলৈ যায়। অৰ্থাৎ দৌৰি যায়। যিগৰাকীয়ে ৰছীডাল বাধা নোপোৱাকৈ দৌৰি গৈ সীমা স্পৰ্শ কৰে তেৱেঁই জয়ী হ'ব। স্কুলৰ খেল-ধেমালিত এই খেলটো ছোৱালীবোৰক খেলিবলৈ দিয়া হয়।

বস্তা দৌৰ

ৰঙালী বিহুৰ বিভিন্ন খেল-ধেমালিৰ মাজত এবিধ বৰ আমোদজনক খেল দেখিছিলোঁ। আজিকালি এই খেলটো খেলে নে নেখেলে নাজানো, কিন্তু এটা সময়ত এই খেলটোৱে সকলোকে বিমল আনন্দ দিছিল। এই খেলটো হ'ল বস্তা দৌৰ। আজিকালি ৰছীৰে বনোৱা দীঘল বস্তাবোৰ দেখিবলৈ পোৱা নাযায়, এতিয়া প্লাষ্টিকৰ ৰছীৰে বনোৱা বস্তাবোৰৰহে পয়োভৰ ঘটিছে। আগতে ধান



ভৰাবলৈ বা চাউল কিনি অনা হৈছিল ৰছীৰে তৈয়াৰী থৈলা বা বস্তাবোৰত। য'ত দুমোন ওজনৰ ধান ভৰাব পৰা হৈছিল। এমোনত থাকে ৪০ কেজি, সেইদৰে দুমোনত থাকে ৮০ কেজি। এনে খেলৰ বাবে এই বস্তাবোৰ ব্যৱহাৰ কৰা হৈছিল। এই দৌৰত ভাগ লোৱা প্ৰতিযোগীসকলে বস্তাবোৰ আনি তাৰ ভিতৰত নিজৰ ভৰি দুখন সুমুৱাই লৈছিল আৰু বস্তাটোৰ মুখখন কঁকালৰ ওচৰত দুহাতেৰে ধৰি দৌৰি যাব লাগে। বস্তাৰ ভিতৰত ভৰি দুখন সুমুৱাই ল'লে দৌৰাত অসুবিধা হয়। সেয়ে দৌৰাৰ সলনি জঁপিয়াই জঁপিয়াই যোৱাহে হয়। বস্তা দৌৰত ভাগ লোৱা প্ৰতিযোগীসকলে খেলপথাৰৰ নিৰ্দিষ্ট সীমাৰেখাত থিয় হয় আৰু পৰিচালকে এক দুই তিনি বুলি কোৱাৰ লগে লগে দৌৰ আৰম্ভ হয়। দৌৰাৰ সময়ত দুই হাতেৰে বস্তাটো পৰি নাযাবলৈ ভালদৰে খামুচি ধৰে। যদি কাৰোবাৰ হাতৰ মুঠিৰ পৰা এৰাই বস্তাটো সুলকি পৰে তেন্তে তেওঁ দৌৰৰ পৰা বাহিৰ হৈ যায়। প্ৰতিযোগীসকলে জাঁপ মাৰি যাওতে বাটত কিছুমানে ভাৰসাম্য হেৰুৱাই বা যোট-পোট লাগি পৰিও যায়। এই দৃশ্যই দৰ্শকক বৰ আমোদ দিয়ে। এনেদৰে জঁপিয়াই গৈ যিজনে সীমাৰেখাত উপনীত হ'ব, তেৱেঁই প্ৰথম আৰু পিছৰ দুজন দ্বিতীয় আৰু তৃতীয় হয়। বস্তা দৌৰ বৰ সহজ খেল নহয়। দৌৰি যোৱাৰ সময়ত ভৰিৰ নিয়ন্ত্ৰণ ৰক্ষা কৰিব লাগিব। ইফাল-সিফাল হ'লেই হামখুৰি খাই পৰি যোৱাৰ সম্ভাৱনা অধিক।

জীয়ৰী-বোৱাৰীৰ খেল

বেজীত সূতা ভৰোৱা খেল



এই খেলবিধ ছোৱালীৰ মাজত যথেষ্ট জনপ্ৰিয়। বিহু বা আন উৎসৱ আৰু স্কুলীয়া খেল-ধেমালিত বেজীত সূতা ভৰোৱা খেলটো অনুষ্ঠিত হয়। ইয়ো এক অসমৰ পুৰণি খেল। এই খেলৰ ফলত ছোৱালীবোৰৰ মনত স্থিৰতা বৃদ্ধি পায়। তদুপৰি কাপোৰ চিলাওঁতে বা কাপোৰ চিলিওৱা মেচিনৰ বেজীত সূতা ভৰোৱা কামটো সহজ হৈ পৰে। এই খেলটোৰ বাবে এখন মুকলি ঠাইৰ প্ৰয়োজন। দৌৰৰ ব্যৱধান ৪০-৫০ গজমান হ'ব। দৌৰাত অংশ লোৱা প্ৰতিযোগীসকলক আয়োজকসকলৰ পৰা এটা সৰু বেজী আৰু এডাল পাতল সূতা যোগান ধৰা হয়। খেলৰ পূৰ্বে বেজীৰ ছিদ্ৰটো পৰীক্ষা কৰি চোৱা হয়। সূতাডাল বেজীত সুমুৱাব পৰাকৈ সমান মিহি হ'ব লাগিব। প্ৰতিযোগীসকল আৰম্ভণী ৰেখাত শাৰী পাতি থিয় হ'ব আৰু হাতত বেজী-সূতা লৈ সাজু হৈ ৰ'ব। পৰিচালকে হুছেইল বজাই বা আন সংকেত দিয়া মাত্ৰকে দৌৰি যাব লাগিব আৰু এই দৌৰাৰ সময়খিনিৰ ভিতৰত প্ৰতিযোগীসকলে সূতাডাল বেজীৰ ফুটাত ভৰোৱাৰ চেষ্টা কৰিব লাগিব। সেই সময়ত তেওঁলোকৰ দৃষ্টি কেৱল সূতা আৰু বেজীৰ ফুটাৰ মাজত নিবদ্ধ থাকিব। নিৰ্দিষ্ট সীমাৰেখাত উপস্থিত হোৱাৰ আগতেই যিকেইগৰাকীয়ে বেজীত সূতা ভৰাবলৈ সক্ষম হ'ব, তেওঁলোকৰ মাজৰ যিগৰাকী একেবাৰে আগত থাকিব, তেৱেঁই হ'ব প্ৰথম। সীমাৰেখাত থাকিব কেইজনমান সহকাৰী

পৰিচালক। তাত উপস্থিত হোৱা প্ৰতিগৰাকী প্ৰতিযোগীৰ হাতৰ বেজীটো পৰীক্ষা কৰি চাব, তাত সূতা ভৰোৱা হৈছে নে নাই। দৌৰাৰ পথত যিকেইগৰাকীয়ে বেজীত সূতা ভৰোৱাত ব্যৰ্থ হ'ব, তেওঁলোক প্ৰতিযোগিতাৰ পৰা বাহিৰ হ'ব। দৌৰোঁতে কেতিয়াবা কাৰোবাৰ হাতৰ পৰা বেজী বা সূতাডাল পৰি যায়, তেতিয়াও তেওঁলোক বাহিৰ হ'ব। দৌৰাৰ সময়ত হাত দুখন আগলৈ পোনকৈ চকুৰ আগত ৰাখি বেজীৰ ফুটাত সূতাডাল ভৰোৱা বৰ সহজ কথা নহয়। দৃষ্টি সামান্য ইফাল-সিফাল কৰিব নোৱাৰিব। হাত দুখনো লৰচৰ কৰিব নোৱাৰিব। লৰচৰ হ'লেই বেজীত সূতা ভৰোৱা নহ'ব। সেয়ে খেলটোত চকুৰ স্থিৰতা, মনৰ দৃঢ়তা আৰু ভৰিৰ সাৱধানী সঞ্চালন অতি প্ৰয়োজন।

টোকৰ মৰা খেল

ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ মাজত টোকৰ মৰা খেলটো অতি জনপ্ৰিয়। বিয়লিবেলা খেলপথাৰত ল'ৰা-ছোৱালীবোৰ লগ হ'লেই হ'ল। বিভিন্ন খেলাৰ মাজতে টোকৰ মৰা খেলটো খেলিব। খেলৰ সময়ত বননিৰ ওপৰত ল'ৰা-ছোৱালীকেইটা শাৰী পাতি বহিব। তাৰ পৰা দুজন ওলাই আহে অলপমান আঁতৰলৈ। এজন তাত থিয় হৈ ৰোৱাৰ বিপৰীতে আনজন শাৰী পাতি বহি থকা কেইজনৰ সন্মুখলৈ আহি তেওঁলোকৰ প্ৰত্যেকৰে কাণে কাণে একো একোটা নাম দি যায়। যেনে



গোলাপ, তগৰ, কাউৰী, শালিকা, বাঘ, সিংহ অথবা মানুহৰ আন কিছুমান নাম ৰমেন, হৰি, মধু ইত্যাদি। শাৰী পাতি থকাসকলক দি যোৱা নামবোৰ প্ৰতিজনে মনত ৰাখিব। কোনেও কাকো নিজৰ সেই নামটো জনাব নোৱাৰিব, অৰ্থাৎ গোপনে ৰাখিব লাগিব। এতিয়া শাৰী পাতি বহি থকা প্ৰতিজনকে একোটা নাম দি যোৱাৰ পিছত ল'ৰাজন গৈ অকলে থিয় হৈ থকাজনৰ কায চাপিব আৰু তেওঁৰ চকু দুটিও হাত দুখনেৰে ঢাকি ধৰিব লাগিব। যাতে তেওঁ একো দেখা নাপায়। এইবাৰ চকু ঢাকি ধৰা ল'ৰাজনে নাম দি অহা সেই ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ এজনক সেই নামটোৰে মাতিব। তেওঁ মাতিব—

আহা মনে মনে
আমাৰ গোলাপ,
এওঁৰ কপালত
টোকৰ মাৰি
যোৱাগৈ চুপ-চাপ।

তেওঁ 'গোলাপ' নামটো কোৱাৰ লগে লগে সেই নামটো লাভ কৰা ল'ৰা বা ছোৱালীজনী উঠি আহি চকু ঢাকি ৰখা ল'ৰাজনৰ কঁপালত লাহেকৈ টোকৰ মাৰি পুনৰ নিজৰ ঠাইত বহিব। তেওঁ এনেদৰে বহি থাকিব লাগিব যাতে তেৰেঁইটো টোকৰ মাৰি আহিছে চকু ঢাকি ৰখা ল'ৰাজনে তাৰ কোনো ইংগিত পাব নোৱাৰে। বাকী ল'ৰা-ছোৱালীখিনিৰ দৰেই বহি থাকিব লাগিব। টোকৰ মাৰি যোৱাজনে নিজৰ ঠাইত বহাৰ পিছত এইবাৰ চকু ঢাকি ৰখা ল'ৰাজনে হাত দুখন আঁতৰাই আনে আৰু চকু বন্ধ কৰি যোৱাজনে অৰ্থাৎ কঁপালত টোকৰ খোৱাজনে চকু মেলি শাৰী পাতি বহি থকাকেইজনৰ কাষলৈ গৈ মুখবোৰ ভালদৰে চাব আৰু কোনে তেওঁক টোকৰ মাৰি গ'ল, তেওঁক বিচাৰি উলিয়াব লাগিব। বহি থকাকেইজনৰ মাজত 'গোলাপ' নামধাৰীজনক বিচাৰি দিব পাৰিলেই তেওঁ খেলত বিজয়ী হয়। তেতিয়া গোলাপ নামধাৰীজনে বহা ঠাইৰ পৰা উঠি আহিব আৰু তেওঁৰ স্থানত জয়ী হোৱাজন বহিব। নাম দি যোৱাজনে তেওঁৰ কাষলৈ আহি তেওঁকো এটা গোপনে নাম দি যাব মনে মনে। তাৰ পিছত তেওঁ গোলাপ নামধাৰী ল'ৰাজনৰ চকু দুটা ঢাকি ৰাখিব আৰু তেওঁক এটা নাম দিব। চকু বন্ধজনে আগৰ দৰে আকৌ কাৰোবাৰ নাম

ধৰি মাতিব। তেওঁ আহি টোকৰ মাৰি যাব, তাৰ পিছত চকু বন্ধৰ পৰা মুকলি হৈ শাৰীত বহি থকা প্ৰত্যেকৰে মুখলৈ চাব কোনে তেওঁক টোকৰ মাৰিছিল সেই 'বাঘ' নামধাৰীজনক। যদি তেওঁ চিনাক্ত কৰিব নোৱাৰে। তেওঁ খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব লাগিব। এনেদৰেই সেই ল'ৰা-ছোৱালীখিনিৰ মাজত কঁপালত টোকৰ মৰা খেলটো চলি থাকিব। টোকৰ মৰাগৰাকীক চিনাক্ত কৰিব পাৰিলেই জিকিব, নহ'লে খেলৰ পৰা বাহিৰ হ'ব লাগিব। এই খেলটোত কিছু সময়ৰ প্ৰয়োজন হ'লেও ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে বৰ আনন্দ পায়।

টেকেলি ভঙা খেল

গ্ৰাম্য অঞ্চলত এটা অতি জনপ্ৰিয় খেল টেকেলি বা কলহ ভঙা খেল। ব'হাগ বিহুৰ খেল-ধেমালিত এই খেলটো নাথাকিলে যেন কিবা আধৰুৱা হৈ ৰয়। এই খেলত গাঁৱৰ বয়োজ্যেষ্ঠ মহিলাসকলে অংশগ্ৰহণ কৰি বৰ ভাল পায়। টেকেলি ভঙা খেল বোৱাৰী বা আইতাসকলৰ খেল বুলি ক'লৈও ভুল নহয়। যথেষ্ট আমোদজনক তথা বিমল হাস্য ৰসৰ খেল। এই খেলত ল'ৰা-ডেকা-বুঢ়া-বুঢ়ী সকলোকে সমানে আনন্দ লাভ কৰে। টেকেলি ভঙা খেলৰ বাবে এখন মুকলি আৰু সমান ঠাইৰ প্ৰয়োজন। ইয়াত খলা-বমা বা গাঁত



থাকিব নালাগিব। খেলটোত প্ৰয়োজন কেইটামান মাটিৰ টেকেলি বা কলহ। এডাল বাঁহৰ লাঠি। এই লাঠিডাল বাঁহৰ দুৱাৰৰ ডাংডালৰ দৰে মুঠিমৰা বিধৰ হ'ব লাগে। বাঁহডাল গোটা আৰু শুকান-পাতল হ'ব লাগে। এতিয়া খেলৰ সময়ত কলহ বা টেকেলিটো এটা নিৰ্দিষ্ট স্থানত উবুৰিয়াই ৰাখিব লাগে। তাৰ পৰা কিছু নিলগত প্ৰতিযোগীগৰাকীক থিয় কৰাই পৰিচালকজনে তেওঁৰ চকুত গামোচা এখন বান্ধি দিয়ে আৰু হাতত বাঁহৰ লাঠিডাল তুলি দি থিয় হৈ থকা ঠাইখিনিত মানুহগৰাকীক কেইবা পাকো ঘূৰাই দিয়া হয়, যাতে মানুহগৰাকীয়ে টেকেলি থকা ঠাইখিনিৰ উমান নাপায়। অৱশ্যে, পৰিচালকজনে টেকেলি থকাৰ দিশতেই প্ৰতিযোগীগৰাকীক ৰাখি আগবাঢ়ি যাবলৈ দিয়ে। এতিয়া হাতৰ লাঠিডাল দাঙি প্ৰতিযোগীগৰাকী খোপনি লৈ লাহে লাহে আগবাঢ়ি গৈ থাকিব। এই দৃশ্য সঁচাকৈয়ে আমোদজনক। দৰ্শকক বিপুল হাস্যৰস দিয়ে। অনুমানৰ ওপৰত প্ৰতিযোগীগৰাকী লাঠিডাল দাঙি আগবাঢ়ি শেষত লাঠিডালেৰে মাটিত কোব মাৰি দিয়ে। যদি তেওঁৰ লক্ষ্য ঠিকেই থাকে, তেন্তে কোবটো কলহ বা টেকেলিৰ ওপৰত পৰিব নহ'লে মাটিতে কোবটো পৰিব। ইয়াৰ লগে লগে পৰিচালক আহি প্ৰতিযোগীগৰাকীৰ চকুৰ পৰা গামোচাৰ বান্ধ খুলি দিয়ে। তেতিয়া তেওঁ দেখা পায় তেওঁৰ কোবটো টেকেলিৰ প্ৰায় ওচৰতে পৰিছে বা কেতিয়াবা বহু দূৰত বিপৰীত দিশত পৰিছে। তেতিয়া সকলোৰে মাজত হাঁহিৰ খলকনি উঠে। টেকেলিটো ভাঙিব পাৰিলেটো কথাই নাই, তেওঁ জয়ী হ'ব। সেইদৰে টেকেলিটো ভাঙিব নোৱাৰা পৰ্যন্ত খেলটো প্ৰতিযোগীসকলৰ মাজত চলি থাকে।

টিকিলি খেল

ছোৱালীৰ মাজত খেলোৱা হয় এই খেলবিধ। এইখেল দুজনীৰপৰা পাঁচজনীলৈকে বহি খেলে। ইয়াৰ কাৰণে কুৰিযোৰ মান তেতেলি গুটি বা তাৰ সলনি আধাইঞ্চিমান (১.২ছেঃ মিঃ) বহল খোলাকটি লাগে। সেইখিনি, এজনীয়ে হাতৰ পৰা মাটিলৈ এছাৰ মাৰি দিয়ে আৰু যেনেভাৱে সিঁচৰতি হৈ পৰে

তেনেভাৱেই মাটিত হাত থৈ বুঢ়া আঙুলিৰ পেটৰ পৰা তৰ্জনী নাইবা মধ্যমা আঙুলিৰ মূৰটো পিচলাই চিটিকা মৰা দি নিচেই ওচৰৰ গুটিটো অলপ দূৰৈৰ আনটোত লগাকৈ মাৰি পঠিয়ায়। গুটিটো সিটোত গৈ লাগিলে, সেইযোৰ গুটি এফলীয়া কৈ থয়। সেইদৰে আৰু জিকিবলৈ চেষ্টা কৰে। এইদৰে, খেলৰ শেষত যিয়ে আটাইতকৈ যোৰ যোৰ গুটি বেছিকৈ জিকে তেঁৱেই জয়ী হয়।

প্ৰথমজনৰ খেলৰ পিছত দ্বিতীয়, তৃতীয় ক্ৰমে খেল চলি থাকে। আৰু এজনীৰ পৰা ক্ৰমাৎ আন এজনীৰ হাতলৈ খেল গৈ থাকে।

অৱশ্যে প্ৰথম চেষ্টাত এযোৰ গুটি টিকিলি মাৰি লগাব নোৱাৰিলে, সেইযোৰত দ্বিতীয়বাৰ চেষ্টা কৰিব নোৱাৰে।

চেন খেলোৱা

এইবিধ উঠন ছোৱালী, গাভৰু আৰু ন-বোৱাৰীৰ আজৰি সময়ৰ খেল। শেন চৰায়ে আকাশত অন্য চৰাই থপিয়াই ধৰা আৰু মাটিৰ পৰাও থপিয়াই নিয়ালৈ চাই এই খেলৰ সৃষ্টি হৈছে বুলি সহজে অনুমান কৰিব পাৰি।

চাৰি-পাঁচজনীমান ছোৱালীয়ে আধা বা এক ইঞ্চিমান (১.২ ছেঃ মিঃ বা ২.৫ ছেঃ মিঃ) বহল ডাঠ খোলাকটি কুৰিযোৰ লৈ শিলত ঘঁহি চাৰিও কাণৰ ধাৰ মাৰি লয়। লগতে, আন খোলাকটি বোৰতকৈ ডাঠ আৰু ডাঙৰ এডোখৰ লয়।



এতিয়া, প্ৰথমে এজনীয়ে, খোলাকটিখিনি সামৰি লৈ পোনে পোনে ওপৰলৈ মাৰি দিয়ে আৰু তললৈ পৰোঁতে হাতৰ পিঠিত ধৰে। হাতৰ পিঠিত ধৰাখিনি আকৌ ওপৰলৈ দলিয়াই দি

হাতৰ তলুৱাৰ থাপ মাৰি ধৰে। ধৰাখিনি এফলীয়াকৈ থয়। দ্বিতীয়জনীয়েও প্ৰথমজনীৰ নিচিনাকৈ থপিয়াই ধৰাখিনি ৰাখি বাকী নধৰাখিনি তৃতীয়জনীলৈ থয়। পিছলৈ, শেষৰজনীৰ ভাগত প্ৰায়ে এডোখৰ খোলাকটিহে থাকেগৈ। সেই ডোখৰকে ১০/১৫/২০ বাৰমান সকলোৰে সন্মতিলৈ হাতৰ তলুৱাৰ পৰা ওপৰলৈ মাৰি, মাটিত থপৰিয়াই হাতৰ তলুৱাত ধৰে। এতিয়া, গাইপতি খোলাকটি লেখা হয়। যিজনীৰ ভাগত আটাইতকৈ বেছি পোৱা হয়, তেওঁ আনকেইজনীৰ প্ৰত্যেকৰ কিমান কম চাই লয়। যিজনী যিমান কম, সিমান, বাৰ, কমপোৱা একোজনী হাতত তৰ্জনী আৰু মধ্যমা আঙুলিৰে জপতিয়াই কোবায়।

যিজনীয়ে এযোৰো খোলাকটি ধৰিব নোৱাৰে, আটাইতকৈ বেছি খোলাকটি পোৱা জনীয়ে তেওঁ ধৰা খোলাকটিৰ লেখেৰে গাত লাহে লাহে ভুকুৱায়।

এইদৰে, প্ৰথম খেল অন্ত পৰে।

দ্বিতীয়বাৰ খেল আৰম্ভ হোৱাৰ আগতে প্ৰথম খেলত প্ৰথম হোৱাজনীয়ে ঢোপ গুটিটো অৰ্থাৎ গধুৰ খোলাকটিডোখৰ ওপৰলৈ দলিয়ায় আৰু মাটিত হাত থপৰিয়াই সেইটো হাতৰ তলুৱাত ধৰে। নোৱাৰিলে, আন এজনীয়ে ঢোপ গুটিটো লৈ খেল আৰম্ভ কৰে।

ঢোপগুটি দলিয়াই ধৰাজনীয়ে গায় ঃ—

"ফুট্ লাহি ফুটি যা,
মোৰ হাতে উঠি যা।"

ঢোপগুটি এবাৰত ধৰিব নোৱাৰিলে দুই তিনিবাৰ মাৰিবলৈ দিয়া হয়।

আঙঠি লুকুৱা খেল

বিয়া এখন সম্পন্ন কৰি দৰাই কইনাক লৈ নিজৰ ঘৰলৈ লৈ অহাৰ পিছত দৰা ঘৰৰ মানুহে 'দৰা-কইনা'ক বহুৱাই লৈ কিছু ৰং-ধেমালী কৰে। এইটো অসমীয়া বিবাহৰ এটি লোকাচাৰ। দৰা-কইনাক লৈ কৰা ধেমালিৰ ভিতৰত অন্যতম হ'ল আঙঠি লুকুওৱা খেল। খেলৰ সময়ত মজিয়াত কঠ বা বিছনা চাদৰ পাৰি দৰা-



কইনা বহুৱাই জীয়াৰী-বোৱাৰীসকলে আগুৰি ধৰে। তেওঁলোকে এটা পাচি বা খৰাহিত চাউল ভৰাই লৈ আহে। দৰা বা কইনাৰ আঙঠি এটা সেই চাউলৰ মাজত হাত সুমুৱাই লুকুৱাই থৈ হাতখনেৰে চাউলখিনি অলপ ইফাল-সিফাল কৰি দিয়ে। ইয়াৰ পিছতে লুকুৱাই থোৱা আঙঠিটো কইনাক বিচাৰিবলৈ লগাই দিয়ে। কইনাই পাচিটোৰ চাউলত হাতখন সুমুৱাই দি আঙঠিৰ সন্ধান কৰে। তেওঁ আঙঠিটো বিচাৰি নোপোৱাপৰ্যন্ত হাতখন চাউলখিনিত সুমুৱাই ৰাখে। যদি আঙঠিটো বিচাৰি পায়, উলিয়াই আনি সকলোকে দেখুৱায়। নাপালে খালী হাতখন বাহিৰ কৰি আনে। এতিয়া কইনাই আঙঠিটো চাউলত লুকুৱাই দৰাক বিচাৰিবলৈ দিব। দৰাইও কইনাৰ দৰে চাউলখিনিত হাত সুমুৱাই আঙঠিৰ সন্ধান কৰিব। যদি বিচাৰি পায়, আঙঠিটো উলিয়াই সকলোকে দেখুৱাব। বিচাৰি নাপালে খালী হাতখন উলিয়াই আনিব। এনেদৰে প্ৰত্যেকে তিনিবাৰকৈ এই আঙঠি লুকুৱা খেলটো খেলে। যিগৰাকীয়ে তিনিবাৰেই আঙঠি বিচাৰি পায়, তেওঁকেই জয়ী বুলি ঘোষণা কৰা হয়। এই খেলটোৰ সময়ত খেলটো উপভোগ কৰা জীয়াৰী-বোৱাৰীসকলে দৰা-কইনাক জোকাই ৰগৰ সৃষ্টি কৰে আৰু হাঁহি-স্ফূৰ্তি কৰে। দৰা ঘৰীয়াই কইনাক জোকাই আৰু কইনা ঘৰীয়াই দৰাক জোকাই কিছু আনন্দ কৰে। আচলতে দৰা ঘৰত নতুন কইনাৰ লাজ-ভয় আদি নোহোৱা কৰাৰ স্বাৰ্থতেই এই ধেমালিটো কৰা হয় বুলি অতীজৰ পৰাই এই খেলাটো পৰম্পৰাগতভাৱে চলি আহিছে।

পিঠাগুৰি সনা খেল

মুখত বা চুলিত পিঠাগুৰি সনা খেলটো বোৱাৰী বা অলপ বয়সস্থ মহিলাবোৰৰ মাজত খেলোৱা হয়। এই খেল সাধাৰণতে শান্তি বা তোলনী বিয়াৰ সময়ত খেলে। শান্তি হোৱা ছোৱালীজনীক কলগছৰ তলত আয়তীসকলে নোৱাই-ধুৱাই ভিতৰলৈ অনাৰ পিছত কইনাক সজোৱাৰ দৰে পাট-কাপোৰ-গহনা আদিৰে সজোৱা হয়। এইখিনি সময়তে বোৱাৰীসকলে আনন্দ-স্ফূৰ্তি কৰাৰ মানসেৰে পিঠাগুৰি সনা খেলটো খেলে। ঢেকীত চাউল খুন্দি পিঠাগুৰি প্ৰস্তুত কৰা হয়। পিঠাগুৰি অসমীয়া জনজীৱনৰ এক অপৰিহাৰ্য অংগ। বিভিন্ন সবাহ-মাংগলিক কাৰ্য, সকাম আদিত পিঠাগুৰি লাগিবই। কইনাজনীক নোৱাই-ধুৱাই মূৰত তেল-সেন্দুৰ দিয়াৰ সময়তে বাকী জীয়ৰী-বোৱাৰীবোৰে ইজনীয়ে সিজনীৰ মুখত আৰু চুলিত পিঠাগুৰি সানে। কেতিয়াবা এগৰাকী বয়সস্থ মহিলাই মূৰত এখন ডলা লৈ আৰু হাতত লাখুটি লৈ নাচে পিঠাগুৰি সনা খেলৰ সময়ত। এই নাচক 'ক'লাবুঢ়ী'ৰ নাচ বুলিও কোৱা হয়।

হাত চপৰিওৱা খেল

কিশোৰী বা গাভৰুসকলৰ মাজত জনপ্ৰিয় হ'ল হাত চপৰিওৱা খেল। দুই বা চাৰিজনী ছোৱালী লগ হ'লেও খেলটো খেলাত সুবিধা হয়। এই খেলত দুজনী ছোৱালী মুখামুখিকৈ মজিয়াত বহি লয় আৰু সন্মুখলৈ হাত দুখন মেলি ধৰে। কিন্তু সাৱধান, বহাৰ সময়ত যাতে দুয়োজনী ছোৱালীৰ আঁঠুকেইটাৰ মাজত কিছু ব্যৱধান থাকে। এতিয়া এগৰাকীৰ সোঁহাতখনৰ তলুৱাখন ইগৰাকীৰ বাঁওহাতখনত তলুৱাত চাপৰি মৰাৰ দৰে ৰাখিব আৰু বাঁওহাতখন আনগৰাকীৰ সোঁহাতৰ তলুৱাত একেদৰেই ৰাখিব। এতিয়া এক দুই তিনি বুলি কোৱাৰ লগে লগে দুয়োগৰাকীয়ে নিজৰ হাতত চাপৰ মাৰে। তাৰ পিছত দুয়োগৰাকীয়ে হাত দুখনেৰে দুই কৰঙত চাপৰ মাৰে। ইয়াৰ পিছত



দুয়োগৰাকীয়ে হাত দুখন পূৰণ চিনৰ দৰে কৰি এগৰাকীয়ে সোঁহাতেৰে আনগৰাকীৰ বাঁও হাতত চাপৰ মাৰে আৰু তাৰ পিছত আনগৰাকীয়ে সোঁহাতেৰে ইগৰাকীৰ বাঁওহাতত চাপৰ মাৰে। এনেকৈ খেলি যাওতে প্ৰতিবাৰতে এবাৰ নিজৰ হাত দুখন চপৰিয়াই আনগৰাকীৰ হাতৰ লগত চাপৰ মাৰিব লাগে। প্ৰথমতে চাপৰবোৰ লাহে লাহে মাৰে, পিছলৈ খৰ হৈ পৰে। ক্ৰমাৎ চাপৰবোৰ খৰ হৈ গৈ থাকে আৰু কোনোবা এপাকত ভুল হৈ চাপৰবোৰ হাতত নপৰা হৈ যায়। তেতিয়া তেওঁলোকে পুনৰ নতুনকৈ খেলটো আৰম্ভ কৰে।

গৰখীয়া বা ডেকা ল'ৰাৰ খেল-ধেমালি

ঢোপ খেল

ঢোপ খেলৰ জন্ম ক'ত, ইয়াক কোনেও ক'ব নোৱাৰে। শব্দাৰ্থ হিচাপে অসমীয়া 'ঢোপ' সংস্কৃতত 'বৰ্তুল' ইংৰাজীত (Ball) সকলোৰে অৰ্থ ঘূৰণীয়া পদাৰ্থ। অসমীয়া প্ৰবচনত গধুৰ বস্তুক ঢোপ দলিওৱা দি দলিয়াম, বস্তু, প্ৰাণী আদিৰ ক্ষেত্ৰত দাঙি বা মাৰি ঢোপাকাৰ বালদা কৰিলে বা বৰ্তুলাকাৰ কৰিলে আদি ঢোপৰেই গুণ বা আখ্যা দিয়া হয়। এইবিলাকলৈ লক্ষ্য কৰিলে ঢোপ খেলৰ অসমতেই জন্ম, ই অসমীয়াৰ খেল। স্বৰ্গদেউসকলৰ ৰংঘৰৰ বাকৰিত অন্যান্য খেলৰ লগতে ঢোপ খেলেও সমাদৰ পাইছিল। ঢোপ খেলৰ দৰ্শক আছিল ৰাজ পৰিয়াল, স্থানীয় ৰাজ বিষয়াবৰ্গ, সত্ৰাধিকাৰ আদি গণ্য-মান্য লোকৰ লগতে জনসাধাৰণ। উজনি অসমৰ ফালে গাভৰুসকলে গাঁৱৰ ভিতৰৰ ডাঙৰ চোতাল, ওচৰত থকা বাকৰি বা মুকলি পথাৰত কাপোৰেৰে তৈয়াৰী



নেজ থকা ঢোপ খেলি আনন্দ লভিছিল আৰু দৰ্শককো আনন্দ উপভোগ কৰাইছিল। পুৰণি অসমৰ পৰা ব্ৰিটিছ ৰাজত্বৰ শেষলৈকে মুছলমান, হিন্দু সকলোৱেই নিজ নিজ অঞ্চলত মিলা-প্ৰীতিৰে ঢোপ খেলি আনন্দ উপভোগ কৰি জাতিগত পাৰ্থক্য পাহৰি পেলাইছিল। খোৱা-বোৱাত পাৰ্থক্য থাকিলেও পৰস্পৰে পৰস্পৰৰ মাজত সৌহাৰ্দ্য সম্পৰ্ক গঢ়ি তোলাত সহায়ক আছিল।

যিহেতু অসম এখন কৃষিপ্ৰধান দেশ, সেয়ে খেতিপথাৰৰ শস্য চপাই লৈহে মুকলি পথাৰত বা বাকৰিত ঢোপ খেলৰ সময় নিৰ্ধাৰণ কৰি লৈছিল। সেয়ে গাঁৱৰ ল'ৰাই মাঘ মাহৰ পৰা ব'হাগ মাহৰ শেষলৈকে ঢোপ খেল খেলি জেঠৰ পৰা পুহলৈকে ঢোপ খেলৰ পৰা বিৰত আছিল। ব'হাগ বিহুৰ আগে-পিছে প্ৰায় ২০/২৫ দিনমান এই খেলত ৫০/৬০ বছৰীয়া লোকেও অংশগ্ৰহণ কৰিছিল। এই খেলত বয়সৰ সীমা নাই, পোছাকৰ কথা নাই, খেলুৱৈৰ সংখ্যা নিৰূপিত নাই, সময়ৰ সীমা নাই, ৰেফাৰী বা বিচাৰক নাই, কিন্তু খেলুৱৈসকলে সমানে সমানে দুটা দলত বিভক্ত হৈ খেলৰ নিয়ম মানি খেলিছিল। কিবা দ্বন্দ্ব হ'লে নিজৰ আৰু প্ৰবীণ দৰ্শকৰ সহায়ত মীমাংসা হৈছিল।

ব্ৰিটিছ ৰাজত্বৰ শেষ ভাগত খেলৰ কিছু অৱনতি উপলব্ধি কৰিয়েই নেকি, ১৯৩৬ চনত দৰং জিলাৰ অন্তৰ্গত তেজপুৰৰ পৰা ৫ মাইল আঁতৰৰ মদপী অঞ্চলৰ ঢেকেৰীপাৰ নামৰ বৃহৎ বাকৰি এখনক মিশ্বন বাকৰি নামেৰে নামকৰণ কৰি অসমত প্ৰথমবাৰৰ বাবে ঢোপ খেল প্ৰতিযোগিতাৰ সূচনা কৰা হয়। তেজপুৰ একাডেমীৰ শিক্ষক, সাহিত্যিক, সমাজকৰ্মী প্ৰয়াত নেত্ৰধৰ শইকীয়া আছিল গুৰি ধৰোঁতা। খেল পৰিচালনা সমিতি এখন গঠন কৰা হ'ল। ফণীন্দ্ৰ কুমাৰ পদ্মপতিক সভাপতি, কমললোচন দাসক সম্পাদকসহ দেৱধৰ বৰা, বছিৰুদ্দিন আহমেদ (ডাক্তৰ), ধৰণীধৰ বৰদলৈ, দণ্ডিৰাম বেজবৰুৱা, ভোলানাথ বৰা, পদ্মকান্ত শইকীয়া, উমাৰাম দাস, জয়ৰাম কোঁচ, জয়চন্দ্ৰ বৰা, অন্তিৰাম কটকী, উমাকান্ত বৰুৱা আদি আন কেইবাজনো সদস্য লৈ। আধুনিক পাশ্চাত্য খেলৰ দৰে কাপ-ফিল্ডৰ দৰে সৰ্বশ্ৰেষ্ঠ প্ৰতিযোগী দলৰ সন্মানৰ বাবে অসমীয়াৰ 'দ'ল শৰাই' দিয়াৰ সিদ্ধান্ত হয়। উত্তৰ জামুগুৰিৰ মুছলমান শিল্পী এজনে ১২ সেৰ (১২ কেজি) ওজনৰ ৩ ফুট ওখ বিচিত্ৰ শৰাই এখন গঢ়ি দিলে। দাম পৰিছিল ৩৬ টকা মাত্ৰ। তাকো অনেকে বেছি হ'ল বুলি সমালোচনা কৰিছিল।

সি যি কি নহওক, তাকে লৈ চলন্ত শৰাই ঢোপ খেল প্ৰতিযোগিতা নাম দি ১৯৩৬ চনৰ চ'ত মাহৰ দোমাহীৰ দিনা ঢোপ খেল আৰম্ভ হ'ল। আগৰ খেলৰ কিছু নিয়ম সাল-সলনি কৰি ফুটবল খেলৰ দৰে খেলুৱৈৰ সংখ্যা ১১জন কৰা হ'ল। হৰা-জিকাৰ ক্ষেত্ৰত এদলে বিপক্ষ দলক প্ৰত্যেককে ঢোপ দলিয়াই গাত ঢোপ লগাব পাৰিলেহে সেই দল জয়ী হ'ব। সেই নিয়মানুযায়ী সেই বছৰৰ ছেমি ফাইনেলত কোঁচৰ চুবুৰি আৰু কমাৰ চুবুৰি দল দুটাই দুদিন খেলাৰ পিছতহে কোঁচৰ চুবুৰি জয়ী হয়। কেইবাখনো গাঁৱৰ ১৬টা দলে এই প্ৰতিযোগিতাত অংশগ্ৰহণ কৰিছিল।

১৬ ব'হাগ তথা এপ্ৰিলৰ ৩০ তাৰিখে সেই সময়ত তেজপুৰৰ প্ৰখ্যাত অসমীয়া অধিবক্তা প্ৰয়াত ডালিম চন্দ্ৰ বৰাৰ পৌৰোহিত্যত হাজাৰ হাজাৰ দৰ্শকৰ আগত মদপীৰ কোঁচৰ চুবুৰি আৰু শইকীয়া চুবুৰি দলে বিজয়ী হৈ চলন্ত শৰাই লাভ কৰে। ১৯৩৭ চনত ডেকা চুবুৰি ৩৮/৩৯/৪০ চনত ডিপোটা দল বিজয়ী হৈ শৰাইখন হস্তগত কৰে। খেলখন জীয়াই ৰাখিবলৈ তেওঁলোকক নিজাববীয়াকৈ খেলৰ আয়োজন কৰাৰ অনুৰোধ কৰা হ'ল যদিও চেষ্টা বিফল হয়।

১৯৩৭ চনৰ পৰা বৰঝাৰ শইকীয়া চুবুৰি, বাঁহবাৰী মৌজাৰ বালিসিহা, তেলেৰীয়াৰ কোঠমৰা বাকৰি আদিত প্ৰতিযোগিতামূলক ঢোপ খেল হৈছিল যদিও ৪১/৪২ চনৰ পৰা এই খেল নোহোৱা হ'ল। ৰঙালী বিহুৰ লগতে ল'ৰাবিলাকে ঢোপ ছেগা-চোৰোকাকৈ খেলে যদিও অসমৰ পৰাই ই সম্পূৰ্ণৰূপে বিদায় ল'লে। এই অঞ্চলত প্ৰতিযোগিতামূলক ঢোপ খেল এখন বৰ্তি আছে। প্ৰেমানন্দ স্মৃতি চলন্ত শৰাই ঢোপ খেল প্ৰতিযোগিতা। '৯৪ চনত তেলেৰীয়া দলে এই খেলত জয়ী হৈ শৰাই লাভ কৰিছে। তেলেৰীয়াৰ খেতৰ চুবুৰি নিৱাসী বোধেশ্বৰ বৰদলৈয়ে পিতাক কুলেশ্বৰ বৰদলৈৰ স্মৃতিত আগবঢ়োৱা চলন্ত শৰাই এখন এবছৰ খেলাৰ পিছত খেলৰ অভাৱত বন্ধ হৈ যায়।

এই ঢোপ খেল প্ৰদৰ্শনৰ বাবে অসম ক্ৰীড়া বিভাগৰ সৌজন্যত মণিপুৰৰ ইম্ফলত ১৯৮৬ চনৰ ডিচেম্বৰ মাহত অনুষ্ঠিত হোৱা Festival of Indigenous games & Martial Arts of North Eastern Region, Imphal 1986 যোগদান কৰি ২য় পুৰস্কাৰ স্বৰূপে এখন শিল্ড লাভ কৰি অসম ক্ৰীড়া

বিভাগৰ সঞ্চালকলৈ কৃতজ্ঞতাৰ চিন স্বৰূপে আগবঢ়াই অহা হয়। দল দুটা আছিল তেলেৰীয়া আৰু মদপীৰ দল।

১৯৮৮ চনত দিল্লীৰ দূৰদৰ্শন কেন্দ্ৰৰ পৰা তেজপুৰৰ নেহৰু ময়দানত ঢোপ খেলৰ চিত্ৰ (পুৰুষ আৰু ছোৱালীৰ) লৈ গৈছিল।

ঢোপ খেল শৰীৰ সঞ্চালনকাৰী এবিধ খেল। হাত-ভৰিৰ মাংসপেশী সবল কৰা, হাতৰ লক্ষ্য স্থিৰ কৰা, চকুৰ দৃষ্টি স্থিৰ কৰা, নিক্ষেপণীয় দ্ৰব্যৰ পৰা শৰীৰক ৰক্ষা কৰা আদি গুণ ইয়াত আছে।

ঢোপ খেলৰ নিয়ম ঃ (১) প্ৰথমতে এখন সমান আহল-বহল ভূমি। তাৰ মাজত ২৪/২৮/৩০/৩২ দূৰত্বত দুডাল ৰেখা আঁকিব। তাক কায় বোলে। তলত আভাস দিয়া হৈছে ঃ

১- কায়

২- ঢোপ ধৰি দলিওৱা আৰু কাটনি অৰ্থাৎ ঢোপ গাত লগাবলগীয়াজনৰ অৱস্থান ক্ষেত্ৰ

৩- মধ্য ৰেখা

৪- ঢোপ পৰাৰ লক্ষ্য স্থল।

(২) ঢোপ ঃ বৰগছৰ এঠাৰে নিৰ্মিত প্ৰায় ২ ইঞ্চি ব্যাসৰ সুন্দৰকৈ ঘূৰণীয়া কৰা হ'ব লাগে। জোৰেৰে মাটিত নিক্ষেপ কৰোঁতে ১০/১২ বাৰলৈকে বেং দি দি মাটিৰ লগত মিলিব পৰা হ'লে ভাল। কাপোৰেৰে তৈয়াৰ কৰিও কোনো কোনো ঠাইত খেলিছিল। কিন্তু বেং বেছি নিদিয়ে। বৰ্তমান বজাৰত অনেক ঢোপ পোৱা যায়। বৰ গছৰ এঠাৰ ঢোপৰ পৰিৱৰ্তে তাকো ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি।

(৩) খেলুৱৈৰ সংখ্যা ঃ সমান সংখ্যাৰ দুটা দল থাকে। প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত ৮ৰ পৰা ১২জনমান খেলুৱৈ একোটা দলত থকা বাঞ্ছনীয়।

(৪) ঢোপ দলিওৱাৰ নিয়ম ঃ দলৰ এজনে ঢোপ লৈ জোৰেৰে অতি ওখকৈ আৰু ওপৰত দিয়া চিত্ৰৰ ৪ ক্ষেত্ৰত পৰাকৈ দলিয়াব। ধৰোঁতা দলে ওপৰত বা বেং দিয়া অৱস্থাত মাটিৰ পৰা এফুট ওপৰত ধৰিব। তেওঁ ঢোপ লৈ নিজৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। বিপক্ষ দলৰ এজন নিজ দলৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতাই তেওঁৰ গাত লগাকৈ কঁকাললৈ লক্ষ্য কৰি

ঢিলাকৈ দলিয়াব। সেই ঢোপ গাত নলগাৰ বাবে আনজনে বাগি দিব পাৰে। তেওঁৰ গাত নলগাকৈ ঢোপ আঁতৰি গ'লে বিপক্ষ দলে ঢোপ (ঙ) দলৰ সকলোকে কাটি নিয়াৰ পিছত যিজন অৱশিষ্টই কাটনিৰূপে থিয় দিব, তেওঁক ঘাই কাটনি বুলিব।

(চ) যিজন সৈয়াই ঢোপ ধৰি বিপক্ষ দলৰ মাজৰ পৰা আৰু বিপক্ষৰ দলৰ কোনেও চুব নোৱাৰাকৈ দৌৰি নিজ দলত সোমাব পৰাজনক সাৰোতা বা সাৰি অহা বুলিব। তেওঁ পুনৰ ঘাই হ'ব।

(ছ) ঘাই কাটনিজনৰ গাত দ্বিতীয় পক্ষৰ ঢোপ ধৰোঁতাই ঢোপ দলিয়াই লগাব পাৰিলে পিড়ী উঠা বুলিব। তেতিয়া প্ৰতিযোগিতামূলক খেল হ'লেও বা নিৰ্ধাৰিত সময় থাকিলেও খেল শেষ হ'ব।

প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত এজন ৰেফাৰী আৰু দুজন নিৰপেক্ষ আৰু অভিজ্ঞ লোকক বিচাৰক নিযুক্তি কৰি ল'ব।

সাজ-পোছাক ঃ কচা, আঁঠুৰ ওপৰত পৰাকৈ ধুতী পৰিধান কৰিব পাৰে। আধুনিক পেণ্ট-জাৰ্ছি পিন্ধিলেও ভাল।

সাধাৰণ নিয়ম ঃ এদলে যিমান ওখকৈ পাৰে দ্বিতীয় দলৰ মাজত পৰাকৈ দলিয়াব, দ্বিতীয় দলৰ এজনে সেই ঢোপ ওপৰতে বা অন্ততঃ মাটিৰ পৰা এক ফুট ওপৰত ধৰিব। হাতৰ পৰা মাটিত পৰিলে নিষ্ফল হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতা কায়ৰ কাষত থিয় হৈ কাটনি আহ্বান কৰিব। কাটনিৰ গালৈ নিক্ষেপ কৰা ঢোপ বিপক্ষ দলৰ লোকে ধৰি ওচৰত থিয় দি কাটনি আহ্বান কৰিব। এনেদৰে দলিওৱাত কোনো দলে ধৰাত বিফল হ'লে সেই দলৰ পৰা দ্বিতীয় দললৈ পূৰ্বৰ দলে নিক্ষেপ কৰিব। সৈয়াসকলৰ কাম হ'ব বিপক্ষ দলৰ মাজত থাকি দলক ঢোপ ধৰাত আহুকাল কৰা, যাতে ঢোপ ধৰাত প্ৰতিপক্ষ বিফল হয়। নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ অন্তত যি দলে বেছিসংখ্যক সৈয়া নিয়ে সেই দলেই বিজয়ী হ'ব। ইয়াৰ বাহিৰেও সৰু-সুৰা কিছু নিয়ম আছে যদিও ইয়াত দিয়া নহ'ল।

বিভাগৰ সঞ্চালককৈলৈ কৃতজ্ঞতাৰ চিন স্বৰূপে আগবঢ়াই অহা হয়। দল দুটা আছিল তেলেৰীয়া আৰু মদপীৰ দল।

১৯৮৮ চনত দিল্লীৰ দূৰদৰ্শন কেন্দ্ৰৰ পৰা তেজপুৰৰ নেহৰু ময়দানত ঢোপ খেলৰ চিত্ৰ (পুৰুষ আৰু ছোৱালীৰ) লৈ গৈছিল।

ঢোপ খেল শৰীৰ সঞ্চালনকাৰী এবিধ খেল। হাত-ভৰিৰ মাংসপেশী সবল কৰা, হাতৰ লক্ষ্য স্থিৰ কৰা, চকুৰ দৃষ্টি স্থিৰ কৰা, নিক্ষেপণীয় দ্ৰব্যৰ পৰা শৰীৰক ৰক্ষা কৰা আদি গুণ ইয়াত আছে।

ঢোপ খেলৰ নিয়ম ঃ (১) প্ৰথমতে এখন সমান আহল-বহল ভূমি। তাৰ মাজত ২৪/২৮/৩০/৩২ দূৰত্বত দুডাল ৰেখা আঁকিব। তাক কায় বোলে। তলত আভাস দিয়া হৈছে ঃ

১- কায়

২- ঢোপ ধৰি দলিওৱা আৰু কাটনি অৰ্থাৎ ঢোপ গাত লগাবলগীয়াজনৰ অৱস্থান ক্ষেত্ৰ

৩- মধ্য ৰেখা

৪- ঢোপ পৰাৰ লক্ষ্য স্থল।

(২) ঢোপ ঃ বৰগছৰ এঠাৰে নিৰ্মিত প্ৰায় ২ ইঞ্চি ব্যাসৰ সুন্দৰকৈ ঘূৰণীয়া কৰা হ'ব লাগে। জোৰেৰে মাটিত নিক্ষেপ কৰোঁতে ১০/১২ বাৰলৈকে বেং দি দি মাটিৰ লগত মিলিব পৰা হ'লে ভাল। কাপোৰেৰে তৈয়াৰ কৰিও কোনো কোনো ঠাইত খেলিছিল। কিন্তু বেং বেছি নিদিয়ে। বৰ্তমান বজাৰত অনেক ঢোপ পোৱা যায়। বৰ গছৰ এঠাৰ ঢোপৰ পৰিৱৰ্তে তাকো ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি।

(৩) খেলুৱৈৰ সংখ্যা ঃ সমান সংখ্যাৰ দুটা দল থাকে। প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত ৮ৰ পৰা ১২জনমান খেলুৱৈ একোটা দলত থকা বাঞ্ছনীয়।

(৪) ঢোপ দলিওৱাৰ নিয়ম ঃ দলৰ এজনে ঢোপ লৈ জোৰেৰে অতি ওখকৈ আৰু ওপৰত দিয়া চিত্ৰৰ ৪ ক্ষেত্ৰত পৰাকৈ দলিয়াব। ধৰোঁতা দলে ওপৰত বা বেং দিয়া অৱস্থাত মাটিৰ পৰা এফুট ওপৰত ধৰিব। তেওঁ ঢোপ লৈ নিজৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। বিপক্ষ দলৰ এজন নিজ দলৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতাই তেওঁৰ গাত লগাকৈ কঁকাললৈ লক্ষ্য কৰি

ঢিলাকৈ দলিয়াব। সেই ঢোপ গাত নলগাৰ বাবে আনজনে বাগি দিব পাৰে। তেওঁৰ গাত নলগাকৈ ঢোপ আঁতৰি গ'লে বিপক্ষ দলে ঢোপ (ঙ) দলৰ সকলোকে কাটি নিয়াৰ পিছত যিজন অৱশিষ্টই কাটনিৰূপে থিয় দিব, তেওঁক ঘাই কাটনি বুলিব।

(চ) যিজন সৈয়াই ঢোপ ধৰি বিপক্ষ দলৰ মাজৰ পৰা আৰু বিপক্ষৰ দলৰ কোনেও চুব নোৱাৰাকৈ দৌৰি নিজ দলত সোমাব পৰাজনক সাৰোতা বা সাৰি অহা বুলিব। তেওঁ পুনৰ ঘাই হ'ব।

(ছ) ঘাই কাটনিজনৰ গাত দ্বিতীয় পক্ষৰ ঢোপ ধৰোঁতাই ঢোপ দলিয়াই লগাব পাৰিলে পিড়ী উঠা বুলিব। তেতিয়া প্ৰতিযোগিতামূলক খেল হ'লেও বা নিৰ্ধাৰিত সময় থাকিলেও খেল শেষ হ'ব।

প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত এজন ৰেফাৰী আৰু দুজন নিৰপেক্ষ আৰু অভিজ্ঞ লোকক বিচাৰক নিযুক্তি কৰি ল'ব।

সাজ-পোছাক ঃ কচা, আঁঠুৰ ওপৰত পৰাকৈ ধুতী পৰিধান কৰিব পাৰে। আধুনিক পেণ্ট-জাৰ্ছি পিন্ধিলেও ভাল।

সাধাৰণ নিয়ম ঃ এদলে যিমান ওখকৈ পাৰে দ্বিতীয় দলৰ মাজত পৰাকৈ দলিয়াব, দ্বিতীয় দলৰ এজনে সেই ঢোপ ওপৰতে বা অন্ততঃ মাটিৰ পৰা এক ফুট ওপৰত ধৰিব। হাতৰ পৰা মাটিত পৰিলে নিষ্ফল হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতা কায়ৰ কাষত থিয় হৈ কাটনি আহ্বান কৰিব। কাটনিৰ গালৈ নিক্ষেপ কৰা ঢোপ বিপক্ষ দলৰ লোকে ধৰি ওচৰত থিয় দি কাটনি আহ্বান কৰিব। এনেদৰে দলিওৱাত কোনো দলে ধৰাত বিফল হ'লে সেই দলৰ পৰা দ্বিতীয় দললৈ পূৰ্বৰ দলে নিক্ষেপ কৰিব। সৈয়াসকলৰ কাম হ'ব বিপক্ষ দলৰ মাজত থাকি দলক ঢোপ ধৰাত আহুকাল কৰা, যাতে ঢোপ ধৰাত প্ৰতিপক্ষ বিফল হয়। নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ অন্তত যি দলে বেছিসংখ্যক সৈয়া নিয়ে সেই দলেই বিজয়ী হ'ব। ইয়াৰ বাহিৰেও সৰু-সুৰা কিছু নিয়ম আছে যদিও ইয়াত দিয়া নহ'ল।

বিভাগৰ সঞ্চালকলৈ কৃতজ্ঞতাৰ চিন স্বৰূপে আগবঢ়াই অহা হয়। দল দুটা আছিল তেলেৰীয়া আৰু মদপীৰ দল।

১৯৮৮ চনত দিল্লীৰ দূৰদৰ্শন কেন্দ্ৰৰ পৰা তেজপুৰৰ নেহৰু ময়দানত ঢোপ খেলৰ চিত্ৰ (পুৰুষ আৰু ছোৱালীৰ) লৈ গৈছিল।

ঢোপ খেল শৰীৰ সঞ্চালনকাৰী এবিধ খেল। হাত-ভৰিৰ মাংসপেশী সবল কৰা, হাতৰ লক্ষ্য স্থিৰ কৰা, চকুৰ দৃষ্টি স্থিৰ কৰা, নিক্ষেপণীয় দ্ৰব্যৰ পৰা শৰীৰক ৰক্ষা কৰা আদি গুণ ইয়াত আছে।

ঢোপ খেলৰ নিয়ম ঃ (১) প্ৰথমতে এখন সমান আহল-বহল ভূমি। তাৰ মাজত ২৪/২৮/৩০/৩২ দূৰত্বত দুডাল ৰেখা আঁকিব। তাক কায় বোলে। তলত আভাস দিয়া হৈছে ঃ

১- কায়

২- ঢোপ ধৰি দলিওৱা আৰু কাটনি অৰ্থাৎ ঢোপ গাত লগাবলগীয়াজনৰ অৱস্থান ক্ষেত্ৰ

৩- মধ্য ৰেখা

৪- ঢোপ পৰাৰ লক্ষ্য স্থল।

(২) ঢোপ ঃ বৰগছৰ এঠাৰে নিৰ্মিত প্ৰায় ২ ইঞ্চি ব্যাসৰ সুন্দৰকৈ ঘূৰণীয়া কৰা হ'ব লাগে। জোৰেৰে মাটিত নিক্ষেপ কৰোঁতে ১০/১২ বাৰলৈকে বেং দি দি মাটিৰ লগত মিলিব পৰা হ'লে ভাল। কাপোৰেৰে তৈয়াৰ কৰিও কোনো কোনো ঠাইত খেলিছিল। কিন্তু বেং বেছি নিদিয়ে। বৰ্তমান বজাৰত অনেক ঢোপ পোৱা যায়। বৰ গছৰ এঠাৰ ঢোপৰ পৰিৱৰ্তে তাকো ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি।

(৩) খেলুৱৈৰ সংখ্যা ঃ সমান সংখ্যাৰ দুটা দল থাকে। প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত ৮ৰ পৰা ১২জনমান খেলুৱৈ একোটা দলত থকা বাঞ্ছনীয়।

(৪) ঢোপ দলিওৱাৰ নিয়ম ঃ দলৰ এজনে ঢোপ লৈ জোৰেৰে অতি ওখকৈ আৰু ওপৰত দিয়া চিত্ৰৰ ৪ ক্ষেত্ৰত পৰাকৈ দলিয়াব। ধৰোঁতা দলে ওপৰত বা বেং দিয়া অৱস্থাত মাটিৰ পৰা এফুট ওপৰত ধৰিব। তেওঁ ঢোপ লৈ নিজৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। বিপক্ষ দলৰ এজন নিজ দলৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতাই তেওঁৰ গাত লগাকৈ কঁকাললৈ লক্ষ্য কৰি

ঢিলাকৈ দলিয়াব। সেই ঢোপ গাত নলগাৰ বাবে আনজনে বাগি দিব পাৰে। তেওঁৰ গাত নলগাকৈ ঢোপ আঁতৰি গ'লে বিপক্ষ দলে ঢোপ (ঙ) দলৰ সকলোকে কাটি নিয়াৰ পিছত যিজন অৱশিষ্টই কাটনিৰূপে থিয় দিব, তেওঁক ঘাই কাটনি বুলিব।

(চ) যিজন সৈয়াই ঢোপ ধৰি বিপক্ষ দলৰ মাজৰ পৰা আৰু বিপক্ষৰ দলৰ কোনেও চুব নোৱাৰাকৈ দৌৰি নিজ দলত সোমাব পৰাজনক সাৰোতা বা সাৰি অহা বুলিব। তেওঁ পুনৰ ঘাই হ'ব।

(ছ) ঘাই কাটনিজনৰ গাত দ্বিতীয় পক্ষৰ ঢোপ ধৰোঁতাই ঢোপ দলিয়াই লগাব পাৰিলে পিড়ী উঠা বুলিব। তেতিয়া প্ৰতিযোগিতামূলক খেল হ'লেও বা নিৰ্ধাৰিত সময় থাকিলেও খেল শেষ হ'ব।

প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত এজন ৰেফাৰী আৰু দুজন নিৰপেক্ষ আৰু অভিজ্ঞ লোকক বিচাৰক নিযুক্তি কৰি ল'ব।

সাজ-পোছাক ঃ কচা, আঁঠুৰ ওপৰত পৰাকৈ ধুতী পৰিধান কৰিব পাৰে। আধুনিক পেণ্ট-জাৰ্ছি পিন্ধিলেও ভাল।

সাধাৰণ নিয়ম ঃ এদলে যিমান ওখকৈ পাৰে দ্বিতীয় দলৰ মাজত পৰাকৈ দলিয়াব, দ্বিতীয় দলৰ এজনে সেই ঢোপ ওপৰতে বা অন্ততঃ মাটিৰ পৰা এক ফুট ওপৰত ধৰিব। হাতৰ পৰা মাটিত পৰিলে নিষ্ফল হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতা কায়ৰ কাষত থিয় হৈ কাটনি আহ্বান কৰিব। কাটনিৰ গালৈ নিক্ষেপ কৰা ঢোপ বিপক্ষ দলৰ লোকে ধৰি ওচৰত থিয় দি কাটনি আহ্বান কৰিব। এনেদৰে দলিওৱাত কোনো দলে ধৰাত বিফল হ'লে সেই দলৰ পৰা দ্বিতীয় দললৈ পূৰ্বৰ দলে নিক্ষেপ কৰিব। সৈয়াসকলৰ কাম হ'ব বিপক্ষ দলৰ মাজত থাকি দলক ঢোপ ধৰাত আহুকাল কৰা, যাতে ঢোপ ধৰাত প্ৰতিপক্ষ বিফল হয়। নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ অন্তত যি দলে বেছিসংখ্যক সৈয়া নিয়ে সেই দলেই বিজয়ী হ'ব। ইয়াৰ বাহিৰেও সৰু-সুৰা কিছু নিয়ম আছে যদিও ইয়াত দিয়া নহ'ল।

বিভাগৰ সঞ্চালকলৈ কৃতজ্ঞতাৰ চিন স্বৰূপে আগবঢ়াই অহা হয়। দল দুটা আছিল তেলেৰীয়া আৰু মদপীৰ দল।

১৯৮৮ চনত দিল্লীৰ দূৰদৰ্শন কেন্দ্ৰৰ পৰা তেজপুৰৰ নেহৰু ময়দানত ঢোপ খেলৰ চিত্ৰ (পুৰুষ আৰু ছোৱালীৰ) লৈ গৈছিল।

ঢোপ খেল শৰীৰ সঞ্চালনকাৰী এবিধ খেল। হাত-ভৰিৰ মাংসপেশী সবল কৰা, হাতৰ লক্ষ্য স্থিৰ কৰা, চকুৰ দৃষ্টি স্থিৰ কৰা, নিক্ষেপণীয় দ্ৰব্যৰ পৰা শৰীৰক ৰক্ষা কৰা আদি গুণ ইয়াত আছে।

ঢোপ খেলৰ নিয়ম ঃ (১) প্ৰথমতে এখন সমান আহল-বহল ভূমি। তাৰ মাজত ২৪/২৮/৩০/৩২ দূৰত্বত দুডাল ৰেখা আঁকিব। তাক কায় বোলে। তলত আভাস দিয়া হৈছে ঃ

১- কায়

২- ঢোপ ধৰি দলিওৱা আৰু কাটনি অৰ্থাৎ ঢোপ গাত লগাবলগীয়াজনৰ অৱস্থান ক্ষেত্ৰ

৩- মধ্য ৰেখা

৪- ঢোপ পৰাৰ লক্ষ্য স্থল।

(২) ঢোপ ঃ বৰগছৰ এঠাৰে নিৰ্মিত প্ৰায় ২ ইঞ্চি ব্যাসৰ সুন্দৰকৈ ঘূৰণীয়া কৰা হ'ব লাগে। জোৰেৰে মাটিত নিক্ষেপ কৰোঁতে ১০/১২ বাৰলৈকে বেং দি দি মাটিৰ লগত মিলিব পৰা হ'লে ভাল। কাপোৰেৰে তৈয়াৰ কৰিও কোনো কোনো ঠাইত খেলিছিল। কিন্তু বেং বেছি নিদিয়ে। বৰ্তমান বজাৰত অনেক ঢোপ পোৱা যায়। বৰ গছৰ এঠাৰ ঢোপৰ পৰিবৰ্তে তাকো ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি।

(৩) খেলুৱৈৰ সংখ্যা ঃ সমান সংখ্যাৰ দুটা দল থাকে। প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত ৮ৰ পৰা ১২জনমান খেলুৱৈ একোটা দলত থকা বাঞ্ছনীয়।

(৪) ঢোপ দলিওৱাৰ নিয়ম ঃ দলৰ এজনে ঢোপ লৈ জোৰেৰে অতি ওখকৈ আৰু ওপৰত দিয়া চিত্ৰৰ ৪ ক্ষেত্ৰত পৰাকৈ দলিয়াব। ধৰোঁতা দলে ওপৰত বা বেং দিয়া অৱস্থাত মাটিৰ পৰা এফুট ওপৰত ধৰিব। তেওঁ ঢোপ লৈ নিজৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। বিপক্ষ দলৰ এজন নিজ দলৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতাই তেওঁৰ গাত লগাকৈ কঁকাললৈ লক্ষ্য কৰি

দলিয়াব। সেই ঢোপ গাত নলগাৰ বাবে আনজনে বাধা দিব পাৰে। তেওঁৰ গাত নলগাকৈ ঢোপ আঁতৰি গ'লে বিপক্ষ দলে ঢোপ (ঙ) দলৰ সকলোকে কাটি নিয়াৰ পিছত যিজন অৱশিষ্টই কাটনিৰূপে থিয় দিব, তেওঁক ঘাই কাটনি বুলিব।

(চ) যিজন সৈয়াই ঢোপ ধৰি বিপক্ষ দলৰ মাজৰ পৰা আৰু বিপক্ষৰ দলৰ কোনেও চুব নোৱাৰাকৈ দৌৰি নিজ দলত সোমাব পৰাজনক সাৰোতা বা সাৰি অহা বুলিব। তেওঁ পুনৰ ঘাই হ'ব।

(ছ) ঘাই কাটনিজনৰ গাত দ্বিতীয় পক্ষৰ ঢোপ ধৰোঁতাই ঢোপ দলিয়াই লগাব পাৰিলে পিড়ী উঠা বুলিব। তেতিয়া প্ৰতিযোগিতামূলক খেল হ'লেও বা নিৰ্ধাৰিত সময় থাকিলেও খেল শেষ হ'ব।

প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত এজন ৰেফাৰী আৰু দুজন নিৰপেক্ষ আৰু অভিজ্ঞ লোকক বিচাৰক নিযুক্তি কৰি ল'ব।

সাজ-পোছাক ঃ কচা, আঁঠুৰ ওপৰত পৰাকৈ ধুতী পৰিধান কৰিব পাৰে। আধুনিক পেন্ট-জাৰ্ছি পিন্ধিলেও ভাল।

সাধাৰণ নিয়ম ঃ এদলে যিমান ওখকৈ পাৰে দ্বিতীয় দলৰ মাজত পৰাকৈ দলিয়াব, দ্বিতীয় দলৰ এজনে সেই ঢোপ ওপৰতে বা অন্ততঃ মাটিৰ পৰা এক ফুট ওপৰত ধৰিব। হাতৰ পৰা মাটিত পৰিলে নিষ্ফল হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতা কায়ৰ কাষত থিয় হৈ কাটনি আহ্বান কৰিব। কাটনিৰ গালৈ নিক্ষেপ কৰা ঢোপ বিপক্ষ দলৰ লোকে ধৰি ওচৰত থিয় দি কাটনি আহ্বান কৰিব। এনেদৰে দলিওৱাত কোনো দলে ধৰাত বিফল হ'লে সেই দলৰ পৰা দ্বিতীয় দললৈ পূৰ্বৰ দলে নিক্ষেপ কৰিব। সৈয়াসকলৰ কাম হ'ব বিপক্ষ দলৰ মাজত থাকি দলক ঢোপ ধৰাত আহুকাল কৰা, যাতে ঢোপ ধৰাত প্ৰতিপক্ষ বিফল হয়। নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ অন্তত যি দলে বেছিসংখ্যক সৈয়া নিয়ে সেই দলেই বিজয়ী হ'ব। ইয়াৰ বাহিৰেও সৰু-সুৰা কিছু নিয়ম আছে যদিও ইয়াত দিয়া নহ'ল।

বিভাগৰ সঞ্চালককৈ কৃতজ্ঞতাৰ চিন স্বৰূপে আগবঢ়াই অহা হয়। দল দুটা আছিল তেলেৰীয়া আৰু মদপীৰ দল।

১৯৮৮ চনত দিল্লীৰ দূৰদৰ্শন কেন্দ্ৰৰ পৰা তেজপুৰৰ নেহৰু ময়দানত ঢোপ খেলৰ চিত্ৰ (পুৰুষ আৰু ছোৱালীৰ) লৈ গৈছিল।

ঢোপ খেল শৰীৰ সঞ্চালনকাৰী এবিধ খেল। হাত-ভৰিৰ মাংসপেশী সবল কৰা, হাতৰ লক্ষ্য স্থিৰ কৰা, চকুৰ দৃষ্টি স্থিৰ কৰা, নিক্ষেপণীয় দ্ৰব্যৰ পৰা শৰীৰক ৰক্ষা কৰা আদি গুণ ইয়াত আছে।

ঢোপ খেলৰ নিয়ম ঃ (১) প্ৰথমতে এখন সমান আহল-বহল ভূমি। তাৰ মাজত ২৪/২৮/৩০/৩২ দূৰত্বত দুডাল ৰেখা আঁকিব। তাক কায় বোলে। তলত আভাস দিয়া হৈছে ঃ

১- কায়

২- ঢোপ ধৰি দলিওৱা আৰু কাটনি অৰ্থাৎ ঢোপ গাত লগাবলগীয়াজনৰ অৱস্থান ক্ষেত্ৰ

৩- মধ্য ৰেখা

৪- ঢোপ পৰাৰ লক্ষ্য স্থল।

(২) ঢোপ ঃ বৰগছৰ এঠাৰে নিৰ্মিত প্ৰায় ২ ইঞ্চি ব্যাসৰ সুন্দৰকৈ ঘূৰণীয়া কৰা হ'ব লাগে। জোৰেৰে মাটিত নিক্ষেপ কৰোঁতে ১০/১২ বাৰলৈকে বেং দি দি মাটিৰ লগত মিলিব পৰা হ'লে ভাল। কাপোৰেৰে তৈয়াৰ কৰিও কোনো কোনো ঠাইত খেলিছিল। কিন্তু বেং বেছি নিদিয়ে। বৰ্তমান বজাৰত অনেক ঢোপ পোৱা যায়। বৰ গছৰ এঠাৰ ঢোপৰ পৰিবৰ্তে তাকো ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি।

(৩) খেলুৱৈৰ সংখ্যা ঃ সমান সংখ্যাৰ দুটা দল থাকে। প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত ৮ৰ পৰা ১২জনমান খেলুৱৈ একোটা দলত থকা বাঞ্ছনীয়।

(৪) ঢোপ দলিওৱাৰ নিয়ম ঃ দলৰ এজনে ঢোপ টো জোৰেৰে অতি ওখকৈ আৰু ওপৰত দিয়া চিত্ৰৰ ৪ ক্ষেত্ৰত পৰাকৈ দলিয়াব। ধৰোঁতা দলে ওপৰত বা বেং দিয়া অৱস্থাত মাটিৰ পৰা এফুট ওপৰত ধৰিব। তেওঁ ঢোপ টো নিজৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। বিপক্ষ দলৰ এজন নিজ দলৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতাই তেওঁৰ গাত লগাকৈ কঁকাললৈ লক্ষ্য কৰি

ঢিলাকৈ দলিয়াব। সেই ঢোপ গাত নলগাৰ বাবে আনজনে বাধা দিব পাৰে। তেওঁৰ গাত নলগাকৈ ঢোপ আঁতৰি গ'লে বিপক্ষ দলে ঢোপ (৬) দলৰ সকলোকে কাটি নিয়াৰ পিছত বিজন অৱশিষ্টই কাটনিৰূপে থিয় দিব, তেওঁক ঘাই কাটনি বুলিব।

(চ) যিজন সৈয়াই ঢোপ ধৰি বিপক্ষ দলৰ মাজৰ পৰা আৰু বিপক্ষৰ দলৰ কোনেও চুব নোৱাৰাকৈ দৌৰি নিজ দলত সোমাব পৰাজনক সাৰোতা বা সাৰি অহা বুলিব। তেওঁ পুনৰ ঘাই হ'ব।

(ছ) ঘাই কাটনিজনৰ গাত দ্বিতীয় পক্ষৰ ঢোপ ধৰোঁতাই ঢোপ দলিয়াই লগাব পাৰিলে পিড়ী উঠা বুলিব। তেতিয়া প্ৰতিযোগিতামূলক খেল হ'লেও বা নিৰ্ধাৰিত সময় থাকিলেও খেল শেষ হ'ব।

প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত এজন ৰেফাৰী আৰু দুজন নিৰপেক্ষ আৰু অভিজ্ঞ লোকক বিচাৰক নিযুক্তি কৰি ল'ব।

সাজ-পোছাক ঃ কচা, আঁঠুৰ ওপৰত পৰাকৈ ধুতী পৰিধান কৰিব পাৰে। আধুনিক পেণ্ট-জাৰ্ছি পিন্ধিলেও ভাল।

সাধাৰণ নিয়ম ঃ এদলে যিমান ওখকৈ পাৰে দ্বিতীয় দলৰ মাজত পৰাকৈ দলিয়াব, দ্বিতীয় দলৰ এজনে সেই ঢোপ ওপৰতে বা অন্ততঃ মাটিৰ পৰা এক ফুট ওপৰত ধৰিব। হাতৰ পৰা মাটিত পৰিলে নিষ্ফল হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতা কায়ৰ কাষত থিয় হৈ কাটনি আহ্বান কৰিব। কাটনিৰ গালৈ নিক্ষেপ কৰা ঢোপ বিপক্ষ দলৰ লোকে ধৰি ওচৰত থিয় দি কাটনি আহ্বান কৰিব। এনেদৰে দলিওৱাত কোনো দলে ধৰাত বিফল হ'লে সেই দলৰ পৰা দ্বিতীয় দললৈ পূৰ্বৰ দলে নিক্ষেপ কৰিব। সৈয়াসকলৰ কাম হ'ব বিপক্ষ দলৰ মাজত থাকি দলক ঢোপ ধৰাত আহুকাল কৰা, যাতে ঢোপ ধৰাত প্ৰতিপক্ষ বিফল হয়। নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ অন্তত যি দলে বেছিসংখ্যক সৈয়া নিয়ে সেই দলেই বিজয়ী হ'ব। ইয়াৰ বাহিৰেও সৰু-সুৰা কিছু নিয়ম আছে যদিও ইয়াত দিয়া নহ'ল।

বিভাগৰ সঞ্চালককৈ কৃতজ্ঞতাৰ চিন স্বৰূপে আগবঢ়াই অহা হয়। দল দুটা আছিল তেলেৰীয়া আৰু মদপীৰ দল।

১৯৮৮ চনত দিল্লীৰ দূৰদৰ্শন কেন্দ্ৰৰ পৰা তেজপুৰৰ নেহৰু ময়দানত ঢোপ খেলৰ চিত্ৰ (পুৰুষ আৰু ছোৱালীৰ) লৈ গৈছিল।

ঢোপ খেল শৰীৰ সঞ্চালনকাৰী এবিধ খেল। হাত-ভৰিৰ মাংসপেশী সবল কৰা, হাতৰ লক্ষ্য স্থিৰ কৰা, চকুৰ দৃষ্টি স্থিৰ কৰা, নিক্ষেপণীয় দ্ৰব্যৰ পৰা শৰীৰক ৰক্ষা কৰা আদি গুণ ইয়াত আছে।

ঢোপ খেলৰ নিয়ম ঃ (১) প্ৰথমতে এখন সমান আহল-বহল ভূমি। তাৰ মাজত ২৪/২৮/৩০/৩২ দূৰত্বত দুডাল ৰেখা আঁকিব। তাক কায় বোলে। তলত আভাস দিয়া হৈছে ঃ

১- কায়

২- ঢোপ ধৰি দলিওৱা আৰু কাটনি অৰ্থাৎ ঢোপ গাত লগাবলগীয়াজনৰ অৱস্থান ক্ষেত্ৰ

৩- মধ্য ৰেখা

৪- ঢোপ পৰাৰ লক্ষ্য স্থল।

(২) ঢোপ ঃ বৰগছৰ এঠাৰে নিৰ্মিত প্ৰায় ২ ইঞ্চি ব্যাসৰ সুন্দৰকৈ ঘূৰণীয়া কৰা হ'ব লাগে। জোৰেৰে মাটিত নিক্ষেপ কৰোঁতে ১০/১২ বাৰলৈকে বেং দি দি মাটিৰ লগত মিলিব পৰা হ'লে ভাল। কাপোৰেৰে তৈয়াৰ কৰিও কোনো কোনো ঠাইত খেলিছিল। কিন্তু বেং বেছি নিদিয়ে। বৰ্তমান বজাৰত অনেক ঢোপ পোৱা যায়। বৰ গছৰ এঠাৰ ঢোপৰ পৰিৱৰ্তে তাকো ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি।

(৩) খেলুৱৈৰ সংখ্যা ঃ সমান সংখ্যাৰ দুটা দল থাকে। প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত ৮ৰ পৰা ১২জনমান খেলুৱৈ একোটা দলত থকা বাঞ্ছনীয়।

(৪) ঢোপ দলিওৱাৰ নিয়ম ঃ দলৰ এজনে ঢোপ লৈ জোৰেৰে অতি ওখকৈ আৰু ওপৰত দিয়া চিত্ৰৰ ৪ ক্ষেত্ৰত পৰাকৈ দলিয়াব। ধৰোঁতা দলে ওপৰত বা বেং দিয়া অৱস্থাত মাটিৰ পৰা এফুট ওপৰত ধৰিব। তেওঁ ঢোপ লৈ নিজৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। বিপক্ষ দলৰ এজন নিজ দলৰ দ্বিতীয় ক্ষেত্ৰত থিয় হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতাই তেওঁৰ গাত লগাকৈ কঁকাললৈ লক্ষ্য কৰি

ঢিলাকৈ দলিয়াব। সেই ঢোপ গাত নলগাৰ বাবে আনজনে বাগি দিব পাৰে। তেওঁৰ গাত নলগাকৈ ঢোপ আঁতৰি গ'লে বিপক্ষ দলে ঢোপ (ঙ) দলৰ সকলোকে কাটি নিয়াৰ পিছত যিজন অৱশিষ্টই কাটনিৰূপে থিয় দিব, তেওঁক ঘাই কাটনি বুলিব।

(চ) যিজন সৈয়াই ঢোপ ধৰি বিপক্ষ দলৰ মাজৰ পৰা আৰু বিপক্ষৰ দলৰ কোনেও চুব নোৱাৰাকৈ দৌৰি নিজ দলত সোমাব পৰাজনক সাৰোতা বা সাৰি অহা বুলিব। তেওঁ পুনৰ ঘাই হ'ব।

(ছ) ঘাই কাটনিজনৰ গাত দ্বিতীয় পক্ষৰ ঢোপ ধৰোঁতাই ঢোপ দলিয়াই লগাব পাৰিলে পিড়ী উঠা বুলিব। তেতিয়া প্ৰতিযোগিতামূলক খেল হ'লেও বা নিৰ্ধাৰিত সময় থাকিলেও খেল শেষ হ'ব।

প্ৰতিযোগিতামূলক খেলত এজন ৰেফাৰী আৰু দুজন নিৰপেক্ষ আৰু অভিজ্ঞ লোকক বিচাৰক নিযুক্তি কৰি ল'ব।

সাজ-পোছাক ঃ কচা, আঁঠুৰ ওপৰত পৰাকৈ ধুতী পৰিধান কৰিব পাৰে। আধুনিক পেণ্ট-জাৰ্ছি পিন্ধিলেও ভাল।

সাধাৰণ নিয়ম ঃ এদলে যিমান ওখকৈ পাৰে দ্বিতীয় দলৰ মাজত পৰাকৈ দলিয়াব, দ্বিতীয় দলৰ এজনে সেই ঢোপ ওপৰতে বা অন্ততঃ মাটিৰ পৰা এক ফুট ওপৰত ধৰিব। হাতৰ পৰা মাটিত পৰিলে নিষ্ফল হ'ব। ঢোপ ধৰোঁতা কায়ৰ কাষত থিয় হৈ কাটনি আহ্বান কৰিব। কাটনিৰ গালৈ নিক্ষেপ কৰা ঢোপ বিপক্ষ দলৰ লোকে ধৰি ওচৰত থিয় দি কাটনি আহ্বান কৰিব। এনেদৰে দলিওৱাত কোনো দলে ধৰাত বিফল হ'লে সেই দলৰ পৰা দ্বিতীয় দললৈ পূৰ্বৰ দলে নিক্ষেপ কৰিব। সৈয়াসকলৰ কাম হ'ব বিপক্ষ দলৰ মাজত থাকি দলক ঢোপ ধৰাত আহুকাল কৰা, যাতে ঢোপ ধৰাত প্ৰতিপক্ষ বিফল হয়। নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ অন্তত যি দলে বেছিসংখ্যক সৈয়া নিয়ে সেই দলেই বিজয়ী হ'ব। ইয়াৰ বাহিৰেও সৰু-সুৰা কিছু নিয়ম আছে যদিও ইয়াত দিয়া নহ'ল।

কড়ি খেল



অসমৰ অতি প্ৰাচীন খেল কড়ি ল'ৰা-ছোৱালীৰ পৰা আৰম্ভ কৰি ডেকা-বুঢ়াসকলেও খেলিব পাৰে। অৱশ্যে বয়স অনুপাতে খেলটোৰ নিয়মো বেলেগ। ল'ৰা-ছোৱালীবোৰে সাধাৰণতে কড়ি খেল খেলি ভাল পায়। খেলটো খেলিবলৈ হ'লে এখন সমান ঠাই লাগে। সেই ঠাই মাটি, টেবুল, বেঞ্চ বা বিছনা হ'লেও হ'ব। খেলাৰ বাবে যুৰীয়া সংখ্যাৰে কেইটামান কড়ি লাগিব। যুৰীয়া সংখ্যা যেনে ৮, ১০ বা ১২টাতকৈ কড়ি বেছি হ'ব নালাগে। খেলাৰ সময়ত খেলা ল'ৰা-ছোৱালীকেইটা ঘূৰণীয়া হৈ বহি ল'ব লাগে। তাৰে এজনে কড়িকেইটা হাতৰ মুঠিত লৈ বহি থকা সমান ঠাইখিনিৰ মাজলৈ মাতি পঠিয়াব লাগে। তেনে কৰোতে কড়িকেইটা মাটিত সিঁচৰতি হৈ পৰি যাব। যেতিয়াই কড়িবোৰ মাটিত পৰিব তেতিয়া কড়িবোৰ থুপখাই বা যোৰা লাগি তথা ইটোৰ লগত সিটো লগা-লগিকৈ পৰে। এতিয়া এটা কড়ি তেনেদৰে পৰা কড়িবোৰলৈ মাৰি পঠিওৱা হয় আৰু থুপটো বা যোৰাবোৰ ভাঙি পেলোৱা হয়। তাৰ পিছতে এজনে বাওঁ হাতখন এবেগেত কৰি মাটিত কড়িৰ কাষত থয় আৰু সোঁহাতৰ বুঢ়া আঙুলিৰে কেৰম খেলাৰ দৰে গুটিটো হাতত লৈ মাটিত মেলি থোৱা বাঁও হাতখনৰ ধেনুভিৰিয়া ফাঁকলৈ মাৰি পঠিয়াই নিব লাগিব। তেনে কৰোঁতে মাৰি পঠিওৱা গুটিটো আন গুটিৰ গাত লাগিব নেলাগিব। এনেদৰে আটাইকেইটা গুটি বাঁও হাতত ধেনুভিৰীয়া ফাকলি নিয়াৰ পিছত শেষত হাতত থকা গুটিটো তালৈ মাৰি পঠিয়ালেই তেওঁ জয়ী হ'ব।

কড়িকেইটা মাটিত পেলাওতে ওপৰমুৱাকৈ পৰিব লাগে। তেতিয়াহে খেলোতাজনে মাটিত কড়ি মাৰি খেলিব পাৰিব। এবাৰ-দুবাৰ বা পাঁচবাৰৰ মূৰতো যদি কড়িবোৰ ওপৰমুৱা হৈ নপৰে, তেতিয়া আন এগৰাকীয়ে হাতৰ কড়ি মাটিত পেলাই খেলিব পাৰিব। মাটিত পেলোৱা কড়িৰ এটাক মূল কড়ি হিচাপে ল'ব লাগে আৰু সেইটো কড়িৰে বাকী কড়িক মাৰি জয়ী হৈ যায়। মাটিত ওপৰমুৱাকৈ থকা কড়িকেইটাক সাহসী কড়ি বুলি কোৱা হয়। সেইকেইটা কড়ি প্ৰথমেই বাঁওহাতৰ ধেনুভিৰীয়া ঠাইলৈ পঠিয়াব লাগে।

সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ বাদেও জীয়ৰী-বোৱাৰীয়ে ব'হাগ বিহুৰ সময়ত কড়ি খেলাৰ ৰীতি কিছুমান ঠাইত হয়তো বৰ্তি আছে। সেইদৰে ল'ৰা-বুঢ়াসকলেও কড়ি খেলি ভাল পায়।

পেং লাখুটি



পেং লাখুটিক 'দীঘল ঠেঙীয়া' বুলিও ক'ব পাৰি। হাতেৰে মুঠি মাৰি ধৰিব পৰা আৰু মূৰতকৈ এবেগেত এহাত বা সুবিধাজনক দীঘল দুডাল পোনবাঁহ গাঁথিৰ আঙণি আদি কাটি সমান কৰি লোৱা হয়। এতিয়া ওপৰত গাঁথি থকা এফুটমান (৩০ ছেঃ মিঃ) দীঘল দুডোখৰ বাঁহৰ মূৰত গাঁথিৰ তলত ১।।ইঞ্চিমান (৪ ছেঃ মিঃ) এৰি, তললৈ ক্ৰমে জোং কৈ চাঁচি লয়। দীঘল খুটি দুটাৰ তলৰ ফালৰ পৰা এহাতমান ওপৰত গজাল মাৰি বা বেতেৰে বান্ধি লাখুটিৰ পৰা এৰি যাব নোৱাৰাকৈ বান্ধে। লাখুটি দুডাল এতিয়া পেং লাখুটি হ'ল।

ইয়াৰ পিছত খেলত ভাগলোৱা প্ৰতিজন দুডাল পেং লাখুটি লৈ, পেঙত ভৰ দি, লাখুটিৰ ওপৰ ভাগত হাতেৰে ধৰি, লাহে লাহে বা বেগাই খোজ কাঢ়ে।

প্ৰতিযোগিতাত দূৰৰ সীমাৰেখাত প্ৰথমে উপস্থিত হোৱাজন প্ৰথম আৰু পিছত উপস্থিত হোৱা কেইজন দ্বিতীয়, তৃতীয় ইত্যাদি হয়।

পেং লাখুটিৰে বেছি পৰ এঠাইত থিৰেৰে থাকিব নোৱাৰি, খোজ কাঢ়িবই লাগিব। দূৰৰ পৰা পেং লাখুটিয়ে খোজকঢ়া কেইজনক বৰটোকোলা নাইবা তেলীয়াসাৰেং চৰাইবোৰে ৰাজকীয় ভেমেৰে গহীনাই খোজকঢ়া যেন দেখুৱাই দৰ্শকক, তাহানি বৰ আনন্দ দিছিল। এতিয়াও দিব পাৰে।

লাঠি খেল



শৰীৰ সুগঠিত আৰু দৃঢ় কৰা নানাবিধ খেল বা ব্যায়ামৰ ভিতৰত লাঠি খেলো এটা। লাঠি খেলোৱাজনে লাঠিৰ মূৰ মাটিত নলগাকৈ ঘূৰাব পৰা বাঁহৰ, সৌকাবেতৰ বা কাঠৰ লাঠিৰ এমূৰে সোঁহাতেৰে বা বাঁওহাতেৰে ধৰি, সেইডাল সোঁহাতে, বাঁওহাতে আৰু মূৰৰ চাৰিওফালে বেগেৰে ঘূৰায়। লাঠিৰ মূৰত নধৰি মাজত ধৰিও ঘূৰাব পাৰে। দুই হাতে দুডাল লাঠি ধৰি ঘূৰোৱা নিয়মো আছে। শুনা যায়, আগৰ দিনত তীব্ৰ গতিৰে লাঠি ঘূৰাই তাৰ উচ্ছাহতে জঁপিয়াই ঘৰ পাৰ হ'ব পাৰিছিল।

অতিপাত বেগেৰে লাঠি ঘূৰালে এটা গোঁ-গোঁৱনি শব্দ উৎপন্ন হয়। লগে লগে, পৃথিৱীৰ আকৰ্ষণৰ বিপৰীতে লাঠি ঘূৰোৱাজনে, উৰ্দ্ধগামী এটা বল বা উছাহ পায়। সেই উছাহতে তেওঁ ওপৰলৈ জঁপিয়াই হেঙাৰ পাৰ হ'ব পৰাটো একো অসম্ভৱ নহয়।

১৬ গুটিৰ খেল



১৬ গুটিৰ খেল দবা খেলৰ দৰে। দবা খেলৰ বাবে যেনিবা এখন ডাঠ ব'ৰ্ড থাকে আৰু ১৬ গুটিৰ খেলৰ বাবে নিৰ্দিষ্ট কোনো ব'ৰ্ড বা স্থানৰ প্ৰয়োজন নহয়। খেলৰ বাবে প্ৰয়োজনীয় ঘৰবোৰ আঁকি লোৱাৰ বাবে মাটি, টেবুল, চকী আদি ব্যৱহাৰ কৰা হয়। খেলৰ ব'ৰ্ড বা ক্ষেত্ৰখন আঁকি লোৱাৰ বাবে চকমাটিৰ পেঞ্চিল, ইটাৰ জোঙা টুকুৰা বা ক'লা এঙাৰ ব্যৱহাৰ কৰা হয়। খেলৰ পিছত মাটিখিনি মোহাৰি দিলেই এই ব'ৰ্ডখন নোহোৱা হৈ পৰে। কাঠ বা বেঞ্চত খেলিবলৈ হ'লে ছুৰী বা কটাৰীৰ জোঙা মূৰটোৰে কাটি কাটি ঘৰবোৰ বনাই লোৱা হয়। ১৬ গুটিৰ খেলত দুজন প্ৰতিযোগী থাকে যদিও কেতিয়াবা একাধিক খেলুৱৈও অংশগ্ৰহণ কৰা দেখা যায়। এই খেল সৰুৰ পৰা ডাঙৰ সকলো বয়সৰ মানুহে খেলিব পাৰে যদিও ডেকা ল'ৰাবোৰৰ প্ৰিয় খেল। এই খেলত দবাৰ দৰে মগজুৰ খেল। মনত তীক্ষ্ণ বুধিৰো প্ৰয়োজন। তদুপৰি খেলটোত দুয়োজন প্ৰতিযোগীক বাহিৰৰ পৰা নিজৰ নিজৰ সমৰ্থকে বুধি-পৰামৰ্শও দিয়ে। দবাৰ দৰে এই খেলত

'চাল' দিয়া হয়। প্ৰতিপক্ষৰ গুটিৰ ওপৰেৰে নিজৰ গুটি জঁপিয়াই নি গুটি খোৱাৰ নিয়ম। গুটিটো জঁপিয়াই লৈ যাওতে পাছৰ ঘৰটোত নিজৰ গুটিটো বহাব পৰাকৈ খালী হৈ থাকিব লাগে। এনেদৰে যদি বিপক্ষৰ গুটি থকা ঘৰৰ পিছৰ প্ৰতিটো ঘৰ খালী থাকে, তেন্তে এটা গুটিৰে বিপক্ষৰ কেইবাটাও গুটি এটা চালতে কাটিব পাৰে। তেনে কৰোতে বিপক্ষৰ গুটিবোৰ আকৌ শাৰীত থাকিব লাগিব। সেই বাবেই গুটিবোৰ চাল দিয়াৰ সময়ত ভাবি-চিন্তি দিব লাগিব। চাল দিওতে গুটিবোৰ কোণে কোণে আগবঢ়াই নিব লাগিব। ব'ৰ্ডখনৰ মূৰ দুটাত ত্ৰিভুজাকৃতিৰ দুটা ঘৰ থাক। যিজন প্ৰতিযোগীয়ে সেই ব'ৰ্ডখনলৈ আগবাঢ়ি গৈ আনজন প্ৰতিযোগীৰ শেষ গুটিটো চাল দিব নোৱাৰাকৈ আগুৰি ধৰিব পাৰে, তেওঁকেই জয়ী বুলি ভবা হয়। এই খেলত ব্যৱহাৰ কৰা গুটিবোৰ কোনো নিৰ্দিষ্ট বস্তুৰ নহয়। কাঠৰ সৰু সৰু টুকুৰা। ইটাৰ সৰু ভঙা টুকুৰা হ'ব পাৰে বা সৰু সৰু শিলগুটিও হ'ব পাৰে। বা কাগজেৰেও গুটি সাজি খেলিব পাৰে। কিন্তু প্ৰতিপক্ষ দুজনৰ গুটিবোৰ বেলেগ হোৱা প্ৰয়োজন অৰ্থাৎ পাৰ্থক্য থকা উচিত।

খলি গুটি

খলি গুটি খেলটো সকলো বয়সৰ লোকে খেলিব পৰা এবিধ আমোদজনক খেল। অৱশ্যে এই খেলটো মাটিতহে খেলা হয়। গৰখীয়াবোৰৰ মাজত এই খেলটো বেছিকৈ খেলা দেখা যায়। তাৰ বাবে মাটিত দুশাৰী সমানকৈ খলি খান্দি লোৱা হয়।



প্ৰতিটো খলিৰ শাৰীত পাঁচটাকৈ গাঁত থাকে। খেলটোৰ সময়ত দুজন প্ৰতিযোগী মুখামুখিকৈ বহি লয়। খলিবোৰত পাঁচটাকৈ গুটি সজাই লোৱা হয়। গুটি হিচাপে সৰু শিলগুটি, মাৰ্বল অথবা মণিচালৰ গুটিবোৰ ব্যৱহাৰ কৰা হয়। প্ৰথমে এজনে এটা খলিৰ গুটিবোৰ লৈ বাকী খলিবোৰত বিলাই যাব লাগে। এনেদৰে বিলাই যাওতে এটা খলি খালী হৈ পৰি ৰয়। তেতিয়া গুটি বিলোৱাজনে খালী হৈ থকা খলিটোৰ পিছৰ খলিটোৰ গুটিখিনি তেওঁৰ ভাগলৈ লৈ যায়। ইয়াৰ পিছত এইবাৰ ইজন প্ৰতিযোগীয়ে গুটিবোৰ বিলাবলৈ আৰম্ভ কৰে। বিলাই গৈ থাকোতে এই প্ৰতিযোগীজনেও যদি খালী খলি পায়, তেতিয়া পিছৰ খলিৰ গুটিখিনি তেওঁ লাভ কৰিব। কিন্তু একেলগে দুটা খলি খালী হৈ থাকিলে তেওঁৰ খেল অন্ত হয়। তেওঁ আৰু পিছত খলিৰ গুটি ল'ব নোৱাৰিব। এনেদৰে বিলাই গৈ থাকোতে এবাৰত গোটেই গুটি শেষ হৈ পৰে। তেতিয়া পুনৰ গুটিবোৰ খলিত দিয়ে। যিজনে সৰহ গুটি পায়, তেওঁ ইজনক কম হোৱা গুটিৰ সংখ্যা ধাৰ দিয়ে আৰু সেই গণনাতে জয়-পৰাজয়ৰ হিচাব হয়।

তেল খুঁটি বগোৱা

তেল খুঁটি এটি বৰ আমোদজনক খেল। মাটিত ওখকৈ এটি বাঁহৰ খুঁটা পোতা হয়। খুঁটাটোৰ একেবাৰে মূৰত কোনো খোৱাবস্তুৰ টোপোলা এটা বান্ধি থোৱা হয়। তাৰ পিছত গোটেই খুঁটাটোত মিঠাতেল সানি পিছল কৰি তোলা হয়, যাতে তাত কোনো বগাই গৈ সহজে টোপোলাটো আনিব নোৱাৰে। খুঁটাটোত বগাই উঠিবলৈ গ'লেই পিছলৈ আহিব। তেল সানি পিছল কৰি থোৱা খুঁটাটো বগাই টোপোলাটো অনাৰ প্ৰতিযোগিতা চলে।



যিজনেই বগাই গৈ টোপোলাটো আনিবলৈ সক্ষম হ'ব তেৰেঁই বিজয়ী হ'ব। কিন্তু খুঁটাটো ইমানেই পিছল হৈ থাকে যে উঠিবই নোৱাৰে। অকণমান উঠিলেই তললৈ পিছলি আহে। নিঃসন্দেহে এই খেলটোৱে সকলোকে হাঁহিৰ খোৰাক যোগায়। পুৰণি দিনত অসমত এই খেলটো প্ৰচলন আছিল। এতিয়াও হাজো তথা নামনি অসমত তেল খুঁটি বগোৱা খেলটো আছে।

কচুগুটি খেল



গাঁও অঞ্চলত গৰখীয়াসকলৰ মাজত এটি জনপ্ৰিয় খেল হ'ল কচুগুটি খেল। গৰু চৰাবলৈ যোৱাৰ পৰত পথাৰত সমনীয়াৰ সৈতে খেলি আনন্দ লৈছিল। এই খেলত দুটা সৰু গোলাকৃতি কচু লাগে। এই কচু বনতেই পোৱা যায়। অৰ্থাৎ বনৰীয়া কচুগছ উভালি তাৰ আলুটোৱেই হ'ল কচুগুটি। দুটা দলৰ মাজত সাধাৰণতে কচুগুটি খেল হয়। খেল অনুষ্ঠিত কৰা মুকলি ঠাইখিনিত এটা সৰু গাঁত বা খলি খান্দি লোৱা হয়। খেলটো এজন গৰখীয়াই পৰিচালনা কৰিবৰ বাবে বিচাৰক হ'ব লাগে আৰু তেওঁ গাঁতটোৰ কাষত বৈ থাকিব। খেলৰ সময়ত দল দুটাক গাঁতৰ ওচৰত বিপৰীতমুখীভাৱে শাৰী পাতি থিয় হৈ থাকিব লাগে। এতিয়া পৰিচালকজনে এটা কচুগুটি বিপৰীত দিশৰ বননিৰ ফালে দলিয়াই দিব। তাৰ পিছত গুটিটো দলিয়াই দিয়াৰ ফালে নিৰ্দেশ দি বিচাৰিবলৈ ক'ব। দুয়োটা দলে বননিৰ মাজত কচুগুটিটো বিচাৰি ফুৰিব আৰু এইখিনি সময়তে বিচাৰকে আনটো কচুগুটি অন্য দিশলৈ দলিয়াই দিব। ইপিনে, প্ৰথম গুটিটো বিচাৰি

ফুৰোতে এটা দলে বিচাৰি পাব আৰু পোনেই গাঁতটোত আনি ভৰাই দিয়াৰ লগে লগে এটা গেমৰ সমাপ্ত হয়। অৱশ্যে যিজনে গুটিটো বিচাৰি পায়, তেওঁ গুটিটো গাঁতত ভৰাবলৈ আহোতে বাকীবোৰে বাধা দি তেওঁৰ পৰা কাঢ়ি লোবাৰ চেষ্টা কৰে। ইয়াৰ ফলত তেওঁলোকৰ মাজত বগৰা-বগৰি হৈ যায়। কিন্তু এই সকলো বাধা অতিক্ৰম কৰি গুটি বিচাৰি পোৱাজনে শেষত গাঁতত গুটিটো ভৰাই দিব। গুটিটোক লৈ তেওঁলোকৰ মাজত হোৱা বগৰা-বগৰিবোৰ চাবলৈ বৰ আমোদজনক হয়।

চাৰি খুঁটিৰ খেল

অসমৰ গাঁও অঞ্চলত বহু আগৰ পৰাই ক্ৰিকেটৰ দৰে এবিধ খেল চলি আহিছিল। যিটো খেল আমেৰিকাৰ জনপ্ৰিয় 'বেচাল' খেলৰ সৈতে যথেষ্ট মিল আছে। অৱশ্যে এই খেল ডেকাবোৰৰ মাজত বেছি জনপ্ৰিয় আছিল। আঘোণত ধান কটাৰ পিছত মুকলি হৈ পৰা পথাৰৰ মাজত এই খেলটো খেলিবলৈ বেছি সুবিধা হয়। এটা নিৰ্দিষ্ট জোখ কৰি বৰ্গক্ষেত্ৰৰ আকৃতিত চাৰিওফালে চাৰিটা জেওৰাৰ খুঁটি পুতি লোৱা হয়। দুটা দলৰ মাজত হয় এই খেল। এটা দিশৰ খুঁটা দুটাৰ মাজত এজনে ক্ৰিকেটৰ বেটৰ দৰে এডাল কাঠ



বা বহল বাঁহ হাতত লৈ বৈ থাকে। এতিয়া দলৰ এজনে এটা ৰবৰৰ বল বা ফটাকানি, কাগজৰে মেৰিয়াই ঘূৰণীয়াকৈ সাজি লোৱা বলটো বেট ধৰি থকাটোলৈ মাৰি পঠিয়াব। বেট ধৰোতাই বলটো কোবাই খুঁটিকেইটাৰ ফালে দৌৰ মাৰে। এতিয়া প্ৰতিপক্ষ দলৰ খেলুৱৈসকল দৌৰি আহি বলটো ধৰাৰ চেষ্টা কৰে। প্ৰতিজন খেলুৱৈক এবাৰত পাঁচটা বল কোবোৱাৰ সুযোগ দিয়া হয়। বেট ধৰাজনে বলটো এবাৰ হ'লেও বেটত লগাবই লাগিব। লগাব নোৱাৰিলে, তেওঁৰ বেট ধৰা তাতেই শেষ হয়। তদুপৰি তেওঁ মাৰি পঠিওৱা বল যদি প্ৰতিপক্ষৰ কোনো এজনে ধৰিব পাৰে, তেতিয়াও তেওঁ আউট হৈ যায় ক্ৰিকেটৰ দৰে। এই খেলৰ সময়ত বেট ধৰোতাই আকৌ বলটো কোবাই বেটখন পেলাইহে খুঁটিত ধৰিবলৈ দৌৰি যায়। তেওঁ লক্ষ্য কৰা খুঁটিলৈ দৌৰি যাওতে যদি প্ৰতিপক্ষৰ কোনোৱে বলটো ধৰি তেওঁৰ দেহলৈ মাৰি পঠিয়াই আৰু বলটো যদি তেওঁৰ দেহত লাগে, তেতিয়া তেওঁ আউট হৈ যাব। এনেদৰেই চাৰি খুঁটিৰ খেলটো চলি থাকে।

ঘিলা খেল

ঘিলা খেল অসমত অতি পুৰণি কালৰে পৰা এতিয়ালৈকে ইমান জনাজাত যে ইয়াক বহলাই নক'লেও হয়। প্ৰাকৃতিক দুৰ্যোগৰ কাৰণে পৰ্বতৰ ঘিলাবোৰ আগৰ দৰে নৈত উটি নাহে। ঘিলা লতাৰ গোটেই গাটো কাঁইটীয়া। পাঁচ-ছটা ঘিলা থকা এহাতমান ঘিলাবিলাকতো অসংখ্য কাঁইট। এই কাৰণে গাঁৱত কেনেবাকৈ এই লতা হ'লেও কাটি পেলোৱা হয়। ঘিলাখেল ক্ৰমাৎ লোপ পাই অহাৰ ইয়ো এটা কাৰণ।

ঘিলা খেলত খেলুৱৈৰ সংখ্যা দুজনৰ পৰা পাঁচ-ছয়জন হ'ব পাৰে। প্ৰতিজনে এমোনা ঘিলা লৈ খেলিবলৈ আনে। প্ৰতিজনে পাঁচটাৰ পৰা দহটালৈ ঘিলা খেললৈ আগবঢ়ায়। খেলুৱৈকেইজন এঠাইত শাৰী পাতি থিয় হয়। শাৰীৰ পৰা দহ হাতমান দূৰৈত পোনে পোনে পথালিকৈ তিনি আঙুলিমান সেৰেঙাকৈ ঘিলাবোৰ থিয়কৈ পাতে। সাধাৰণ ঘিলাবোৰ এক-ডেৰ ইঞ্চি (৪০

মিঃ মিঃ) মান বহল আৰু পোৱা ইঞ্চিমান (৬ মিঃ মিঃ) ডাঠ। বেৰ সিমান ঘূৰণীয়া নহয়। কিন্তু যিটো 'লাই' ঘিলা সেইটো ডাঙৰ, গধুৰ, নিমজ আৰু প্ৰায় ঘূৰণীয়া।

এতিয়া খেলত প্ৰথম ভাগ লওঁতাজনে সোঁহাতৰ তৰ্জনীৰ ওপৰত আৰু বাঁওহাতৰ তৰ্জনীৰ তলত থৈ 'লাইটো আঙুলি দুটাৰ মাজত ধৰি জোৰেৰে এটা মেচৰা মাৰে। বাঁওফালৰ পৰা সোঁফাললৈ আৰু লগে লগে দূৰৰ ঘিলাবোৰৰ মাজলৈ দলিয়াই দিয়ে। ই ঘূৰি ঘূৰি দুই-চাৰি পাতি থোৱা ঘিলা বগৰাই থিৰ হয়। বগৰোৱা ঘিলাকেইটা খেলুৱৈজনে জিকে। এই অনুক্ৰমে ইজনৰ পিছত সিজন খেলুৱৈয়ে ঘিলা ঘূৰাই দলিয়াই দূৰৈৰ ঘিলা মাৰি থাকে। জিকা ঘিলাৰ সংখ্যাৰ হিচাপে প্ৰথম, দ্বিতীয়, তৃতীয় নিৰ্ধাৰিত হয়। দ্বিতীয়বাৰ খেলত শেঙত স্থান পোৱাজনে খেল আৰম্ভ কৰে। তাৰ পৰা ক্ৰমাৎ উৰ্ধ্ব উৰ্ধ্বতৰ স্থান পোৱা খেলুৱৈকেইজনে ঘিলা মাৰে।

দ্বিতীয় বিধ ঘিলাখেলত আঠ হাতমান দূৰৈত এটা ঘিলা সোমাব পৰা গাঁত এটা কৰে। তালৈ, খেলুৱৈকেইজনে 'লাই'টো নুঘূৰোৱাকৈয়ে দলিয়াই দিয়ে। গাঁত সুমুৱাব পাৰিলে এটা ঘিলা জিকে।

তৃতীয় বিধত গাঁত নোহোৱাকৈয়ে আৰু 'লাই' নুঘূৰোৱাকৈয়ে দূৰৈত পেলাই থোৱা কোনো এটা ঘিলাত দলিয়াই লগাব পাৰিলে সেই ঘিলাটো জিকে।

বাঘ-ঢাল

এক ফুট (৩০০ মিঃ মিঃ) বাহুৰ এটা বৰ্গক্ষেত্ৰ। চাৰিওটা বাহুৰ প্ৰত্যেকটোকে সমানে চাৰিভাগত ভাগ কৰিব। লম্বভাৱে আৰু পথালিকৈ ভাগ নিৰ্দেশক বিন্দুবিলাক সৰল ৰেখা টানি লগ লাগিব। মুখামুখি কোণকেইটা কৰ্ণ ৰেখাৰে সংযুক্তকৰক। ত, থ, দ, ধত মুঠতে পাঁচোটা কৈ বিছটা গৰু আছে, অৰ্থাৎ গৰু বুজাবলৈ তেতেলি গুটি বা লাও গুটি আছে। মাজৰ 'ক্ষ' বিন্দুত দুটা বাঘ বুজাবলৈ দুটা ডাঙৰ গুটি আছে।

'ক্ষ'ৰ পৰা 'খ'লৈ জাঁপ মাৰি বাঘে এটা গৰু মাৰিব পাৰে। সেইদৰে 'ক'লৈ,

‘গ’লৈ আৰু ‘ঘ’ লৈ জপিয়াই গৰু মাৰিব পাৰে। জাঁপ মাৰি পৰা ঠাইত গৰু থাকিব নোৱাৰিব। আকৌ, চেৰাই যোৱা গুটিটোহে মাৰিব পাৰিব। পোনে পোনে ৰেখাৰ বাটেৰেহে বাঘে জাঁপ মাৰিব পাৰিব। এই হেতুকে, গৰু ৰখীয়াই এনে ভাবে গৰু চলাব লাগিব যে যে বাঘে এটা গৰু চেৰাই শূন্য ঠাইত পৰিব নোৱাৰিব। বাঘে জাঁপ মাৰি আনটো বাঘ থকা ঘৰটো পৰিব নোৱাৰে আৰু দ্বিতীয় বাঘটো চেৰাই যাবও নোৱাৰে। শেহলৈ বাঘ দুটাৰ ৭-৮ টা গৰু মাৰি এনে বিসঙ্গতিত পৰে যে অধিক গৰু মাৰি জঁপিয়াই পৰিবলৈ শূন্য ঠাই নাপায়। তেতিয়া কেউপিনে গৰুৱে আগুৰি ধৰাত বাঘ মৰা পৰে।

এই খেলত বুদ্ধি আৰু ধৈৰ্যৰ আৱশ্যক।

গুদু খেল

গুদু চেমনীয়া আৰু ডেকাৰ আগ্ৰহৰ খেল। ই আনন্দ দানৰ লগে লগে শৰীৰ গাঁথনি টনকিয়াল আৰু কৰ্মঠ কৰি তোলে। বিশেষকৈ এই খেলে হাওঁফাওঁ আৰু কলিজা দৃঢ় আৰু কষ্টসহিষ্ণু কৰি তোলাত সহায় কৰে।

উশাহ বন্ধ কৰি দৌৰা এই খেলৰ বিশেষত্ব। ‘হাউ গুদু-নগুদু’ আদি শব্দ চিঞৰি দৌৰা বাবে ইয়াকে ‘গুদু’ বা ‘হাউ গুদু’ নাম দিয়া হৈছে।

ইয়াত দলে প্ৰতি পাঁচৰ পৰা দহোটি খেলুৱৈৰে দুটি দল গঠন কৰা হয়। খেল পথাৰত এই দুই দলৰ মাজত এডাল ৰেখা টনা হয়। যিটি দলে, ‘হাউ’ মাৰিব সিটি দল এভাগত আৰু আনটি আন ভাগত থাকিব।

‘হাউ’ মৰা জনে উশাহ বন্ধ কৰি মুখেৰে গাব ঃ—



“হাউ গুদু নুগুদু, মাগুৰ জালি,
ঘোঁৰাৰ নাকে দিলোঁ তালি,
ঘোঁৰা গ’ল ওপৰে
মাগুৰ মাছে গুজৰে,
গুজৰে গুজৰে গুজৰে.....’

“হাউ গুদু” নকৈ “কুত্ কুত্ কুত্” গাই ‘হাউ’ মাৰিব পাৰে।

‘হাউ’ মৰা জনে উশাহ ধৰি ৰখা সময়খিনিত, বিপক্ষ দলৰ লোকে যিমান কেইজনক পাৰে, ছোৱে। ছোৱা কেইজন ‘মৰে’ কিন্তু, ‘হাউ’ মৰাজনক বিপক্ষ দলে উশাহ এৰালৈকে ধৰি ৰাখিব পাৰিলে, ‘হাউ’ মৰাজনহে মৰে। কিন্তু, হাউ মৰাজন উশাহ বন্ধ অৱস্থাতে মুকলি হ’ব পাৰিলে, ধৰা কেইজন মৰে।

‘হাউ’ মৰাজনে উশাহ এৰি নিজৰ ঠাইলৈ যোৱাৰ সময়ত বিপক্ষৰ এলেকাত বিপক্ষৰ হাতত ধৰা পৰিলে মৰে। তেতিয়া, অন্য এজনে ‘হাউ’ মাৰে। সিপক্ষৰ লোক মৰি শেষ হ’লে, ইটো পক্ষই ‘হাউ’ মাৰে। কেতিয়াবা দুয়োপক্ষৰ সমান সংখ্যাৰ মৰা কেইজন উভয় পক্ষৰ সন্মতিক্ৰমে জী উঠে।

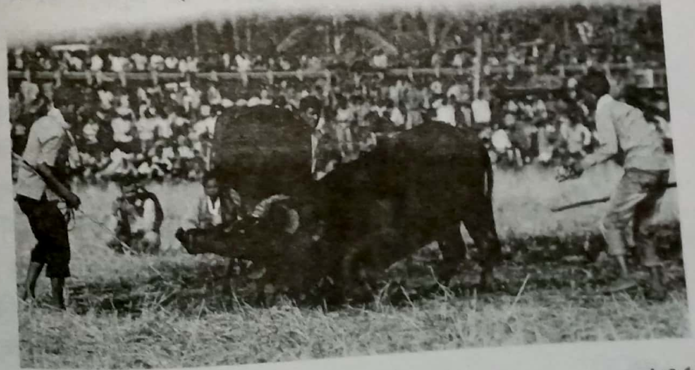
যি পক্ষৰ খেলুৱৈ আন পক্ষত কৈ বেছিকৈ মৰে, সেই পক্ষ হাৰে। আনটো জয়ী হয়।

ৰজাঘৰীয়া খেল

ম'হ যুঁজ

আহোমৰ ৰাজত্বৰ সময়ত স্বৰ্গদেউসকলে ৰংঘৰত বহি বিভিন্ন খেল উপভোগ কৰিছিল। তাৰ ভিতৰত ম'হ যুঁজ অন্যতম। কালক্ৰমত এই ৰজাঘৰীয়া খেলটো অসমৰ বিভিন্ন ঠাইলৈ বিয়পি পৰে। মৰিগাঁও জিলাৰ বিভিন্ন প্ৰান্তত বহু অতীজৰে পৰা ম'হযুঁজ চলি আহিছে। অকল আঁহতগুৰিতেই ২৬ দিনৰ অন্তৰত দুবাৰ ম'হযুঁজ হয়। প্ৰথম দিনা মাঘৰ বিহুত, দ্বিতীয় দিনা ২৬ জানুৱাৰীত গণতন্ত্ৰ দিৱস উপলক্ষে। ম'হযুঁজ অনুষ্ঠিত হোৱা জিলাৰ অন্য অঞ্চলকেইটা হ'ল— মিকিৰভেটা, চৰইবাহী, বৰভগীয়া, বাৰপূজীয়া, গোনামাৰা, বাৰামাৰা, দমাল, বৰশীবন্ধা, দুৱাৰীথলি ইত্যাদি। মাঘৰ উৰুকাৰ পৰা গোটেই মাঘ মাহৰ বিভিন্ন দিনত বিভিন্ন ঠাইত ম'হযুঁজ অনুষ্ঠিত হয়।

আধুনিক খেলসমূহৰ দৰে ম'হযুঁজত কোনো নিৰ্দিষ্ট নিয়ম-কানুন নাই যদিও শান্তি আৰু শৃংখলাৰে যুঁজ পৰিচালনা কৰিবৰ বাবে প্ৰতিখন খেলৰে



একোখন পৰিচালনা কমিটী থাকে। পৰিচালনা কমিটীৰ সিদ্ধান্তই ম'হ হৰা-জিকাৰ চূড়ান্ত সিদ্ধান্তৰূপে পৰিগণিত হয়।

এখন প্ৰতিযোগিতাত বিজয়ীৰ সন্মান অৰ্জন কৰিবৰ বাবে এজন খেলুৱৈয়ে যিমানখিনি একাগ্ৰতাৰে অনুশীলন কৰিব লগা হয়, তেনেদৰে এটা ম'হক যুঁজাই জয়ী কৰিবলৈ গোৱাল আৰু গৃহস্থই সিমানখিনিয়েই তত্ত্বাৱধান ল'ব লগা হয়। ম'হ বিজয়ী হোৱাটোত গোৱাল আৰু গৃহস্থৰ গৌৰৱ আৰু আত্মসন্মানৰ কথা জড়িত বুলি ভবা হয়। যুঁজৰ ভালেমান দিনৰ পূৰ্বৰে পৰা যুঁজাৰু ম'হক কামৰ বোজা কমাই দি ভালকৈ খুৱাই-বুৱাই প্ৰতিপালন কৰা হয়। এই সময়ছোৱাত ম'হৰ তত্ত্বাৱধান বিশেষভাৱে মন কৰিব লগা। আসুৰিক শক্তিৰ ম'হৰ প্ৰতিপালনৰ ক্ষেত্ৰত প্ৰচলিত জনবিশ্বাস অনুসৰি এই সময়ছোৱাত ম'হ বন্ধা ঠাইডোখৰলৈ আন মানুহৰ প্ৰৱেশ নিষিদ্ধ কৰা হয়। পিছ নিশাতে ম'হ চৰাবলৈ নিয়া হয়, যাতে বেলি উঠালৈ ম'হে পেট ভৰাই নিয়ৰসিক্ত ঘাঁহ খাব পাৰে। এনেধৰণৰ বহু জনবিশ্বাস অঞ্চলভেদে গোৱাল আৰু গৃহস্থৰ মাজত প্ৰচলিত দেখা যায়।

যুঁজৰ পথাৰত ম'হৰ গৰাকীয়ে নিজৰ ম'হৰ উপযুক্ত প্ৰতিদ্বন্দ্বী ম'হ বিচাৰি যোৰ মিলাই পৰিচালনা কমিটীৰ ওচৰত নাম অন্তৰ্ভুক্ত কৰে। এহাল ম'হৰ আকৰ্ষণীয় ৰোমাঞ্চকৰ যুঁজ উপভোগ কৰিবলৈ হ'লে যুঁজাৰু হালৰ নিৰ্বাচন ত্ৰুটিবিহীন হোৱাটো আৱশ্যক। অন্যথা সমান শক্তিশালী হ'লেও যিকোনো এটাৰ শিং চুটি বা দীঘল হ'লে আক্ৰমণৰ তীব্ৰতা সেই অনুপাতে কম-বেছি হয় আৰু যুঁজৰ আকৰ্ষণ হ্ৰাস হয়। অৱশ্যে, কেতিয়াবা কেতিয়াবা সম্পূৰ্ণ বিপৰীত বল শক্তিৰ ম'হযোৰায়ো ভাল যুঁজ দেখুওৱাৰ দৃষ্টান্ত নোহোৱা নহয়। যুঁজৰ পথাৰলৈ আনি ম'হ দুটাক যুঁজিবলৈ নাক এৰি দিয়াৰ পূৰ্বে ডিঙিত বা শিঙত থকা ফুলৰ মালা, গামোচা আদি খুলি দিয়াটো নিয়ম। আকৌ যুঁজি থকা অৱস্থাত প্ৰতিপক্ষৰ কোনো গোৱালে ইপক্ষৰ ম'হৰ গাত হাত দিয়া বা লাখুঁটি লগোৱাটো নীতিবিৰুদ্ধ। এনে কৰিলে গুণ-মন্ত্ৰৰ প্ৰভাৱত বিশ্বাসী গোৱাল বা গৰাকীৰ মাজত কাজিয়াৰ সূত্ৰপাত হোৱাটো প্ৰায়েই দেখা যায়। অন্য এক বিশ্বাস মতে গোৱালে হাতৰ লাখুঁটিৰ এক নিৰ্দিষ্ট গাঁঠিত মুঠি মাৰি ধৰি থাকিলে প্ৰতিপক্ষৰ ম'হ নুযুঁজা হয় অথবা দুৰ্বল হয়। যদিহে লাখুঁটিডাল

গুণ-মন্ত্ৰ বিশিষ্ট হয়। এনে দৃষ্টিগোচৰ হ'লে পৰিচালনা কমিটীৰ জৰিয়তে সেই গোৱালৰ লাখুঁটি মুষ্টিমুক্ত কৰোৱা হয়।

ম'হ যুঁজত যিহেতু কোনো বিজ্ঞানসন্মত নিয়ম-নীতি, আইন-কানুন আৰু সময় নিৰ্ধাৰণ নহয়, সেয়েহে প্ৰচলিত জনবিশ্বাসবোৰৰ সত্যাসত্য নিৰূপণ কৰাটোও নিতান্তই কঠিন। সেয়ে হ'লেও প্ৰচলিত বিশ্বাস একেবাৰে উলাই কৰিব পৰা বিধৰ নহয়। কেতিয়াবা দেখা যায়, দুটা ভাল যুঁজাৰু ম'হো মুখামুখি হোৱাৰ লগে লগে কিবা এক অজান বুজাবুজিলৈ আহি যুঁজৰ উন্মাদনা পাহৰি ঘাঁহ খাবলৈহে বিচাৰে বা দুয়ো আঁতৰাই আহিবলৈ ইচ্ছা নকৰে। তেনে ম'হেই আকৌ পৰিচালনা কমিটীৰ মধ্যস্থতাকাৰীৰ ভূমিকাত দুয়ো গোৱাল বুজবুজিলৈ অহাৰ পিছত লোমহৰ্ষক প্ৰচণ্ড যুঁজ প্ৰদৰ্শন কৰা দেখা যায়। কেতিয়াবা আকৌ খেলপথাৰৰ মাজত মূৰ দাঙিবলৈ ইচ্ছা নকৰা ম'হেই পথাৰৰ আবেষ্টনীৰ বাহিৰত ঘণ্টাৰ পিছত ঘণ্টা যুঁজ কৰাৰ নজিৰ নোহোৱা নহয়।

কেৱল বিনোদনৰ বাবেই জীৱশ্ৰেষ্ঠ মানুহে দুটা উন্মুক্ত পশুক যুঁজ লগাই ৰং চোৱাটো কিমান মানৱীয়, এনে প্ৰশ্ন এটা সাধাৰণতে অস্বীকাৰ কৰিব নোৱাৰি। ম'হ যুঁজৰ ভয়াৱহতা কেতিয়াবা ইমান বেছি হৈ পৰে যে কেইবা ঘণ্টালৈ প্ৰাণটাকি যুঁজি থকা দুটা ম'হক আঁতৰাবলৈ উপৰ্যুপৰি কৰা আঘাতেও সিহঁতক টলাব নোৱাৰে। কেতিয়াবা কেতিয়াবা যুঁজত বেয়াকৈ আঘাতপ্ৰাপ্ত ম'হ চিৰদিনৰ বাবে ঘূণীয়া হৈ পৰে।

এনেকুৱা ভয়াৱহতাৰ কথা জানি-বুজিও মানুহে ম'হ যুঁজৰ আয়োজন কৰে কিয়? ইয়াৰ অন্য এক ফলদায়ক দিশো আছে। পোহনীয়া পশুৰ ভিতৰত ম'হেই আটাইতকৈ বেছি হিংস্ৰ। হিংস্ৰ হ'লেই ম'হ হৈ পৰে উন্মাদ। তেতিয়া তাৰ ওচৰত গোৱাল, গৃহস্থ কোনোৱেই একো নহয়। ৰক্ত অন্তৰ্নিৰ্হিত এই হিংস্ৰতাৰ বাবে কেতিয়াবা কেতিয়াবা একেহাল ম'হৰ মাজতো যুঁজ লগা দেখা যায়। গতিকে এই হিংস্ৰ তেজৰ জোৱাৰ দমন কৰিবৰ বাবে যুঁজ লগাই ম'হক শান্ত কৰি ৰখা হয়। কাৰণটো প্ৰমাণিত হয় যেতিয়া যুঁজিবলৈ উদ্যত কোনো এটা ম'হক জোৰ কৰি টানি ৰখা হয়, তেতিয়া ই অবাধ্য হৈ ৰখীয়াৰ ফালে চোঁচা ল'বলৈও কুণ্ঠাবোধ নকৰে।

ম'হযুঁজত কেতিয়াবা দুই-এক অঘটন নঘটাও নহয়। প্ৰাণ লৈ পলায়ন

কৰা মʼহে সন্মুখত পোৱা যিকোনো বাধা চকু মুদি ওফৰাই লৈ যাবলৈ প্ৰস্তুত। আৰু অঘটনো ঘটে ঠিক এই মুহূৰ্ততেই। চকুৰ সন্মুখত সাক্ষাৎ যমক দেখি কিংকৰ্তব্যবিমূঢ় হৈ দৌৰা-দৌৰি নকৰি দৰ্শকে মʼহ দুটা খেলপথাৰৰ পৰা ওলাই যাবলৈ অলপ পথ এৰি দিলেই একো বিপদ নহয়।

(অসম পৰম্পৰাগত ক্ৰীড়া আৰু ড্ৰেগন নাও সন্থাৰ স্মৃতিগ্ৰন্থৰ পৰা সংগৃহীত)

বুলবুলি চৰাইৰ যুঁজ



মাঘ বিহুৰ সময়তে নামনি অসমৰ বিভিন্ন ঠাইত অতীজৰ পৰাই অনুষ্ঠিত হৈ আহিছে বুলবুলি চৰাইৰ যুঁজ। বিশেষকৈ হাজোৰ হয়গ্ৰীৱ-মাধৱ মন্দিৰত অনুষ্ঠিত বুলবুলি চৰাই যুঁজ বিশ্বপ্ৰসিদ্ধ। এই ঐতিহ্যমণ্ডিত যুঁজ চাবলৈ অসম তথা ভাৰতৰেই নহয়, বিদেশৰ পৰাও পৰ্যটক আহে। বুলবুলি চৰাই যুঁজ হাজোৰ এক চিনাকি পৰম্পৰা আৰু ঐতিহ্য তথা সংস্কৃতি হৈ আহিছে। জানিব পৰা মতে হাজোৰ হয়গ্ৰীৱ মাধৱ মন্দিৰত এই বুলবুলি চৰাই যুঁজ আহোম ৰজা প্ৰমত্ত সিংহৰ দিনৰ পৰা আৰম্ভ হৈছিল। স্বৰ্গদেৱে এবাৰ মন্দিৰ দৰ্শন কৰিবলৈ আহোতে তেওঁৰ চকুত পৰিছিল এহাল বুলবুলি চৰাইৰ যুঁজ। সেই চৰাই দুটিৰ যুঁজ দেখি ৰজা প্ৰমত্তসিংহই বৰ আনন্দ পাইছিল আৰু তেওঁ এনে যুঁজ আয়োজন কৰিবলৈ হাজোৰ স্থানীয় ৰাইজক আহ্বান জনাইছিল। তেতিয়াৰ পৰাই হয়গ্ৰীৱ মাধৱ মন্দিৰ প্ৰাংগণত বুলবুলি চৰাইৰ যুঁজ মাঘ মাহত আৰম্ভ কৰা হৈছিল। পিছলৈ এই যুঁজ জনপ্ৰিয় হৈ পৰাত ই অসমৰ

এক পৰম্পৰাগত খেল হিচাপে স্বীকৃতি লাভ কৰে। আচলতে বুলবুলি চৰাইৰ যুঁজৰ বাবে চৰাইবোৰ ধৰি অনা হয়। আঘোণ-পুহ মাহত চৰাইবোৰ সংগ্ৰহ কৰা হয়। এক বিশেষ ফান্দ পাতি ধৰা হয় চৰাইবোৰ। চৰাইবোৰ ধৰাৰ পিছত সিহঁতক কাপোৰেৰে নিৰ্মিত পাতল ৰছিৰে বান্ধি ৰাখে আৰু যুঁজৰ বাবে প্ৰশিক্ষণ দিবলৈ ধৰে। বান্ধি থোৱা দুটা চৰাইৰ মাজত ৰখা হয় এটুকুৰা আঠিয়া কল। চৰাইকেইটাক তেনেকৈ খাবলৈ নিদি ভোকাতুৰ কৰি ৰখা হয় আৰু কলডোখৰ খাবলৈ চেষ্টা কৰে। যুঁজৰ আগদিনা নিচাযুক্ত দ্ৰব্য মিহলোৱা ভোগ খাবলৈ দি সিহঁতক পুনৰ ভোকাতুৰ কৰি ৰখা হয়। ভোকত থকাৰ বাবেই বুলবুলি চৰাই দুটা খঙাল হৈ পৰে আৰু দুয়োটাই যুঁজিবলৈ ধৰে। এনেদৰেই বুলবুলি চৰাই দুটাৰ মাজত প্ৰচণ্ড যুঁজ হয়। ইটোৱে সিটোক আক্ৰমণ কৰে। যুঁজৰ মাজে মাজে চৰাই দুটাক খাবলৈ দিয়া হয় যদিও সিহঁতক পেট ভৰাই খাবলৈ দিয়া নহয়। সেয়ে ভোকাতুৰ হৈ থকা বুলবুলি দুটা পুনৰ যুঁজত অৱতীৰ্ণ হয়। এইদৰে চলা যুঁজত এটা চৰাই ভাগৰি পৰে আৰু সি যুঁজিব নোৱাৰা হয়। তেতিয়াই তাৰ প্ৰতিপক্ষ চৰাইটোক বিজয়ী বুলি ঘোষণা কৰা হয়। বুলবুলি চৰাই যুঁজ দুজন লোকে পৰিচালনা কৰে। তেওঁলোকক ‘মাচিং’ বুলি কোৱা হয়। মাচিং দুজনে যুঁজৰ ফলাফল নিৰ্ধাৰণ কৰি বিজয়ী ঘোষণা কৰে। বুলবুলি চৰাইৰ যুঁজত যিগৰাকীৰ চৰাইটো বিজয়ী হয়, তেৱেঁই পুৰস্কাৰটো লাভ কৰে। যুঁজৰ শেষত গৰাকীসকলে নিজৰ নিজৰ বুলবুলি চৰাইবোৰ ঘৰলৈ লৈ যায় আৰু গা-পা ধুৱাই পৰিষ্কাৰ কৰি কল খাবলৈ দিয়ে। পিছত এই চৰাইবোৰ পুনৰ মুকলি কৰি দিয়ে। সিহঁতেও মুক্ত হৈ পুনৰ আকাশলৈ উৰা মাৰি আঁতৰি যায়। হাজোৰ হয়গ্ৰীৱ মাধৱ মন্দিৰত সোণাৰীতোলা আৰু ভৰালীতোলা নামৰ ফৈদ দুটাৰ মাজত এই বুলবুলি চৰাইৰ যুঁজখন চলি আহিছে।

কণী যুঁজ

কণী হʼল কৃষি বৃদ্ধিৰ প্ৰধান বৈশিষ্ট্য। ইয়াৰ উপৰি কণী প্ৰজননৰ প্ৰতীক। সেই বাবে বʼহাগ বিহুৰ লগত সংগতি ৰাখি কণী যুঁজ পতা অসমীয়া কৃষকসকলৰ



উল্লাস-উদ্দীপনাৰ অন্য এটা প্ৰধান আমোদজনক কাৰণ। আধুনিক জীৱনযাত্ৰাত ভৰি দিয়াৰ আগলৈকে উজনিৰ প্ৰতিজন গ্ৰাম্য লোকেই এই কণীযুঁজত আগভাগ লোৱা দেখা গৈছিল। গৰু বিহুৰ দিনা পুৱা গৰুক গা ধুওৱাৰ পিছত কণী যুঁজত ভাগ লৈছিল। আনহাতে, কণী যুঁজত ভাগ নোলোৱাজনৰ প্ৰকৃততে পুৰুষৰ আচল পুৰুষত্ব নাথাকে বুলি বিশ্বাস জন্মিছিল। সেই কাৰণে বিহুৰ দিনা ঘৰৰ সকলোৱে সমূহীয়াভাৱে কণী যুঁজ কৰিহে বিহুৰ আচাৰ-নীতিৰ ফালে অগ্ৰসৰ হৈছিল। যথাৰ্থতে কণীযুঁজ হ'ল গঞা কৃষকৰ অন্যতম খেল। ই প্ৰজননৰ প্ৰতীক যেতিয়া, এজন কৃষকে যদি কণী যুঁজ নকৰে, তেতিয়া হ'লে তেওঁ কৰা খেতিও উৰ্বৈনদী নহয়। সেই বাবে প্ৰতিজন কৃষকে কণী যুঁজ কৰি অহা নিয়ম আজিও দেখিবলৈ পোৱা যায়। ইয়াৰ লগতে কৃষকজনে কণী যুঁজৰ জৰিয়তে কৃষি কাৰ্যক অধিক ফলপ্ৰসূ কৰাৰ বাসনা কৰে।

চ'ত মাহ সোমোৱাৰ লগে লগে কণী যুঁজাৰুসকলে টান কণী বিচাৰিবলৈ আৰম্ভ কৰে। চ'তৰ সাত দিনত ৰাতি বিহু আৰম্ভ হয়। ৰাতি বিহুৰ লগতে ঘৰৰ সকলোৱে মিলি কণী যুঁজ আৰু কড়িখেলৰ আয়োজন কৰে। যুঁজাৰুসকলে টান কণী তন্ন তন্নকৈ পৰীক্ষা কৰি চায়। টান কণী সাধাৰণতে চাৰিটা ভাগত, যেনে— (১) ফুচুৰি, (২) সৈয়া, (৩) শিলসৈয়া, (৪) পানী সৈয়া আদি

ভাগত ভগাব পাৰি। অঞ্চল এটাত ভাল নাম থকা যুঁজাৰুৱে বহু দূৰণিবটীয়া ঠাইৰ পৰাও টান কণী নিৰ্বাচন কৰি যুঁজত অংশগ্ৰহণ কৰা আমি দেখিবলৈ পাওঁ। মানুহৰ একান্ত বিশ্বাস অনুসৰি উখোৱা ধান আৰু আলতীয়া মাটি খুৱালেও হাঁহ আৰু কুকুৰাই টান কণী পাৰে। বেছ পাৰ্গত যুঁজাৰুৱে ফুচুৰি কণীৰ জৰিয়তে কণী যুঁজত নাম ৰাখি অহা দেখা যায়। সেয়েহে ভাল যুঁজাৰুৰ বাবে ফুচুৰি আৰু সৈয়া দুইবিধ কণীয়েই যুঁজৰ বাবে উপযুক্ত।

সংস্কৃতি পৰিৱৰ্তনশীল। হ'লেও কণী যুঁজৰ যি পুৰণি পৰম্পৰা, সি বৰ্তমানেও কোনো গুণে ম্লান পৰি যোৱা নাই বুলি দৃঢ়তাৰে ক'ব পাৰি। বিহুৰ দিনা আপুনি কোনো এখন গাঁৱত প্ৰৱেশ কৰক, তাৰ চুকে-চুবুৰিয়ে বুঢ়াৰ পৰা ল'ৰালৈকে কণী যুঁজত মতলীয়া হোৱা দেখিব। দেখিব উল্লাস-উদ্দীপনাৰ এই আপুৰুগীয়া কণী যুঁজ। শিৱসাগৰৰ বকতা মৌজাক কেন্দ্ৰ কৰি আৰু অন্যান্য ঠাইত যি কণী যুঁজৰ ব্যাপকতা, তাৰ গইনা লৈ বৰ্তমানেও বিহুৰ আগে-পিছে চেপন, মৰাণ, ডিমৌ আদি অঞ্চলসমূহত কণী যুঁজৰ পৰম্পৰা দিনক দিনে ব্যাপকতাৰ ফালে আগবাঢ়িছে বুলি ক'লেও বেছি কোৱা নহ'ব। অন্যবোৰ ঠাইতকৈ বকতা-নেমুগুৰিৰ লগতে লাহৰীবৰ আৰু হাটবৰ নামৰ দুখন ঠাইত কণী যুঁজৰ ব্যাপকতা, পৰম্পৰা অধিক আৰু মধুৰ আছিল। কণী যুঁজৰ আটাইতকৈ সুন্দৰ ছবিখন দেখিবলৈ পোৱা যায় আহোম আৰু চুতীয়াসকলে বিহু পতা অঞ্চলসমূহত।

অতীতৰ নেমুগুৰি অঞ্চলটো কণী যুঁজৰ বাবে অতি জনপ্ৰিয় নাম আছিল। উজনিৰ বিভিন্ন ঠাইৰ লগতে বৰহাট, বেতবাৰী, শিলাকুটি, নিতাইপুখুৰী, থাওৰা, লাকুৱা, চেপন, চেঙেলীয়াবাৰী আৰু ডিব্ৰুগড়ৰ খোৱাং, হালধিবাৰী, টেঙাখাত, ৰাজগড়, লেঙেৰী, বামুণবাৰী আদিৰ পৰা ঐতিহাসিক নেমুগুৰিলৈ যুঁজাৰুসকল সদলবলে কণী যুঁজাবলৈ আহিছিল। সম্প্ৰতি সময়ৰ সোঁতত সেই অঞ্চলত কণী যুঁজৰ ছবিখন সিমান ব্যাপক হৈ উঠা নেদেখি। কৃষিৰ সৈতে সম্বন্ধ থকা অতীতৰ কণী যুঁজৰ মূল ক্ষেত্ৰখনৰ সম্পৰ্কে সংস্কৃতিৰ গৱেষক হেম বুঢ়াগোহাঞিৰ দৃষ্টিৰে জানিব পাৰি যে— 'বৰ্তমান যি ঠাইত নেমুগুৰি উচ্চ ইংৰাজী বিদ্যালয় আছে সেই ঠায়েই আছিল কণী যুঁজৰ ক্ষেত্ৰ। কুৰি-ডেৰকুৰি বছৰৰ আগলৈকে বিহুৰ দহ-বাৰদিনৰ ভিতৰলৈকে হাজাৰ হাজাৰ কণী যুঁজাৰুৱে

ভাৱে ভাৱে কণী আনি যুঁজ পাতি দৰ্শকক দেখুৱাইছিলহি। মুঠতে ব'হাগ বিহুত অনুষ্ঠিত হোৱা নেমুগুৰিৰ কণী যুঁজ আছিল বয়সত শ বছৰ পাৰ হৈ যোৱা বৃদ্ধ-বৃদ্ধাৰ মনত নপৰা কালৰে পৰা থকা জাগ্ৰত ঠাই।'

(অসম পৰম্পৰাগত ক্ৰীড়া আৰু ড্ৰেগন নাও সন্থাৰ স্মৃতিগ্ৰন্থৰ পৰা সংগৃহীত)

নাওখেল

অসমত নাৱৰ প্ৰচলন ইতিহাসে ঢুকি নোপোৱা কালৰে পৰা প্ৰচলিত। নাও মানুহৰ সভ্যতা আৰু সংস্কৃতিৰ লগত ওতপ্ৰোতভাৱে জড়িত। সভ্যতাৰ ক্ৰমবিকাশত নাৱৰ ভূমিকা অপৰিসীম। সভ্যতাৰ কোনটো স্তৰত নাৱৰ সৃষ্টি হৈছিল সেইটো ঠাৱৰ কৰা টান। অসমত নাৱৰ প্ৰচলন এটি প্ৰাচীন ঐতিহ্য। ভাস্কৰ বৰ্মাৰ তামৰ ফলি, বিভিন্ন বুৰঞ্জী আৰু চৰিত পুথিত নাৱৰ কথা পোৱা যায়। অসম নদী মাতৃক দেশ। ধাৰণা হয় যাতায়াত আৰু পৰিবহণ ব্যৱস্থা হিচাপে নাৱৰ গুৰুত্ব অধিক আছিল। শ্ৰীমন্ত শংকৰদেৱে ধৰ্ম প্ৰচাৰ কৰোঁতে নাৱেৰে ভ্ৰমণ কৰিছিল। বীৰ লাচিতে মোগল সেনাপতি ৰামসিংহক নৌ যুদ্ধৰে পৰাভূত কৰিছিল। অসমত যে নাৱৰ পৰম্পৰা অতি পুৰণি এই তথ্যৰ পৰা সেইটো বুজিব পাৰি।

অসমত পৰম্পৰাগতভাৱে চলি অহা নাওখেল সাধাৰণতে কোনো উৎসৱ নাইবা পৰ্বক কেন্দ্ৰ কৰি অনুষ্ঠিত হয়। উজনি অসমতকৈ নামনি অসমত



পৰম্পৰাগত নাও খেলৰ জনপ্ৰিয়তা বেছি দেখা যায়। অসমৰ বৰপেটা, উলাবড়ী, হাজো, শুৱালকুছি, পলাশবাৰী, কুকুৰমাৰা, ছমৰীয়া সত্ৰ, কুলহাটী, চেঁচামুখ, ধাৰাপুৰ, গোৱালপাৰা আৰু দৰং জিলাৰ বহুকেইখন ঠাইত বিভিন্ন নৈৰ বুকুত নাও খেল হয়। স্বাধীনতা দিৱস আৰু শ্ৰীমন্ত শংকৰদেৱৰ তিৰোধান তিথিত বৰপেটাত হৈছিল। বৰ্তমান বন্ধ হৈছে। শ্ৰীকৃষ্ণৰ জন্মাষ্টমীত উলাবড়ীত, বিজয়া দশমীত কলচী নৈত, শ্ৰীমন্ত শংকৰদেৱৰ তিৰোধান তিথিত শুৱালকুছিত, বিজয়া দশমীত কুকুৰমাৰা আৰু পলাশবাৰীত, ১৫ আগষ্টৰ পৰিৱৰ্তে ২৫ আগষ্টত হাজোত পুঠিমাৰী নৈৰ বুকুত নাওখেল প্ৰতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হোৱা বুলি জনা যায়। পঞ্চতীৰ্থ নগৰ হাজোৰ নাতিদূৰ শনিয়াদি অঞ্চলত অতীতৰ পৰা নাওখেল প্ৰতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হয়। ১৩ শতিকাৰ বখতিয়াৰ খিলিজি, ১৬শ শতিকাৰ গিয়াছুদ্দিন আউলীয়া আৰু শ্বাহ মিলানৰ দ্বাৰা ধৰ্মান্তৰ হোৱা শনিয়াদি অঞ্চলৰ লোকসকল নিভাঁজ অসমীয়া। আজিও তেওঁলোকে জিকিৰ, লোকগীত আৰু নাওখেলৰ মাজেৰে অসমীয়া সংস্কৃতিৰ মূল সুঁতিটো জীৱন্ত ৰূপত ৰাখিছে। শনিয়াদি অঞ্চলৰ নাওখেল এশ বছৰৰ অধিক কাল পুৰণি। গাঁৱৰ বুঢ়াসকলৰ পৰা জানিব পৰা মতে এই বৃহৎ অঞ্চলত আধিয়াৰ পৰা আৰু বৰ্নিৰ ৰাইজে নাওখেলত বিশেষকৈ অৰিহণা যোগাই আহিছে। বৰ্নি গাঁৱৰ আটাইতকৈ পুৰণি নাওখন সমাজকৰ্মী ছেকেণ্ডাৰী আলী মণ্ডলৰ 'পখিলা' নাও। পুৰুষাণুক্ৰমে চলি অহা নাও খেলত মণ্ডল পৰিয়ালৰ এক বিশেষ ঐতিহ্য আছে। নাও খেলে অনুষ্ঠানিক ৰূপ লয় ১৯৫২ চনৰ পৰা। এসময়ত উলাবড়ীত হাতেৰে নাওখেলা প্ৰতিযোগিতাত 'পখিলা'ই স্বৰ্ণ পদক লাভ কৰিছিল। পখিলা নাওখনে ব্ৰহ্মপুত্ৰৰ উত্তৰ পাৰে বৰতোলা, মুকালমুৱা, আদাবাৰী, চতেমাৰী, নাওপাৰা, উলাবড়ী, কুৰোবড়ী, চেঁচামুখ, ধিঙৰবড়ী, বামুন্দী, শিলগুৰি, গলদীঘলা, হাউলীঘাট আদি প্ৰতিযোগিতাত অংশগ্ৰহণ কৰি বহুতো পিতলৰ কলহ, কাপ, শ্বিল্ড, শৰাই আদি লাভ কৰিছিল। এই নাওখনে ব্ৰহ্মপুত্ৰৰ দক্ষিণ পাৰে পলাশবাৰী, লাবকুছি, ফুটুৰী, ভাটাপাৰা, দখলা আৰু গুৱাহাটী আদিৰ পৰাও সুনাম অৰ্জন কৰিছিল। আধিয়াপাৰাৰ বিখ্যাত মমিনছা পৰিয়ালৰ 'ফুলেশ্বৰী' আন এখন পুৰণি নাও। এই নাওখনে পলাশবাৰী, শুৱালকুছিৰ উপৰি উপৰোক্ত ঠাইবোৰৰ পৰা খ্যাতি আৰু প্ৰশংসা



লাভ কৰিছিল। ফুলেশ্বৰী নাৱৰ পিছত যোগ্য উত্তৰাধিকাৰী হয় আধিয়াৰপাৰাৰ ডেকা কৰ্মী ছিদ্দিক আলী। তেওঁ 'সোণৰ মদিনা' নাওখনে পূৰ্বৰ সকলো অভিলেখ ভংগ কৰি অসম ভিত্তিত গুৱাহাটীত অনুষ্ঠিত বীচ্চ ফেষ্টিভেলত প্ৰথম হৈ শনিয়াদি অঞ্চললৈ গৌৰৱ কঢ়িয়াই আনে। আধিয়াৰপাৰাৰ কাছেম আলীৰ পখিলা, বৰ্ণি গাঁৱৰ দানিছ আলী আৰু হাবিল আলীৰ নাৱে বিভিন্ন প্ৰতিযোগিতাত সুখ্যাতিৰে প্ৰশংসা লাভ কৰিছিল। ১৯৫৪ চনৰ পৰা ১৯৬৪ চনত নাও খেল অসমজুৰি বিস্তাৰিত হয়। সেই সময়ত মঃ ছফিৰ আলীৰ (চেক চেকা) তৈয়াৰী নাৱৰ বিশেষ নাম আছিল। সেই সময়ত আধিয়াৰপাৰা, বৰ্ণি, ৰাজা বজাৰৰ মঃ ৰহিম শ্বাহ, ধনী শ্বেখ, ৰুস্তম আলী গাঁওবুঢ়া আৰু চান্দমল আলীৰ নাৱৰ বিশেষ নাম আছিল। নাৱৰ দৈৰ্ঘ্য ৬০ ফুটৰ পৰা ৮০ ফুটলৈ আছিল। নাওবোৰত নানা ৰঙৰ গছ-লতাৰ ফুলৰ মাজে মাজে মৈৰা চৰাই অংকিত কৰা খেল নাওবোৰ দেখি দুয়ো পাৰৰ হাজাৰ হাজাৰ দৰ্শক আনন্দত আত্মহাৰা হৈ নাও খেলৰ দৃশ্য উপভোগ কৰে। প্ৰতিযোগিতাৰ দিনা মাজনিশাৰ পৰা নাও খেলৰ কাৰণে সাজু বাইছাবোৰৰ মাজত তৎপৰতা বৃদ্ধি হয়। নাৱৰ মালিকে গাঁৱৰ ডেকা-বুঢ়া নাৱৰীয়াসকলক খেলৰ খবৰ দিয়ে। বছ বছা বাইছাবোৰক ভাত-পানী খুওৱা হয়। ই এক প্ৰকাৰ ভোজ। প্ৰতিযোগিতাত ভাগ লোৱা আগৰ বাইছা আৰু গুৰিয়াল বাইছা তিনিজনক নিৰ্বাচন কৰা হয়। আগৰ আৰু গুৰিয়াল বাইছাসকলৰ সন্মানেই বেলেগ। পুৰা বাইছাসকলে গা-পা ধুই মন্ত্ৰপুত তেল ঘহিছিল আৰু হাতত বগা সূতাৰ জাপ পিন্ধিছিল আৰু ধৰ্মগুৰু এজনে প্ৰাৰ্থনা কৰাইছিল। নাওখন ধুৱাই-পখলাই চাফা কৰা হয়। আগ টিংটোত মম, ধূপ জ্বলাই মালিক আৰু বাইছাবোৰে সেৱা কৰা নিয়ম।

আগ টিঙত মন্ত্ৰপুত গামোচা বান্ধি দিয়ে। গাঁৱলীয়া ৰাইজে এই গামোছাখনক বৰ শ্ৰদ্ধা কৰে। বিহু উৎসৱৰ দৰে বাইছাসকলে জ্যেষ্ঠসকলক সেৱা জনায়— যেনিবা যুদ্ধৰ আখৰাহে।

লাহে লাহে জ্যেষ্ঠ বাইছাজনে গাঁৱৰ ৰাইজৰ আগত নাৱত উঠি পিছৰ টিঙত তিনিটা গুৰি মাৰি সুন্দৰ ভাটিয়ালি গীত আৰু ধৰ্মীয় শ্লোক মাতি নাৱৰীয়াবোৰে চপ্ চপ্ শব্দ কৰি ব'ঠা বাই গীতৰ সুৰেৰে যাত্ৰা কৰে। এজন গীতালে গামোচা এখন জোকাৰি জোকাৰি থিয় হৈ নৃত্য কৰি সুৰ লগাই গীত আৰম্ভ কৰে। গীতবোৰত লোকগীত, বৰগীত আৰু জিকিৰৰ উঁহ বিচাৰি পোৱা যায়। প্ৰতিযোগিতাত বিজেতা নাৱৰ বাইছাসকলে ব'ঠা জোকাৰি পানীত কোবাই হাত দাঙি পুনৰ লেহেম গতিৰে নাও বাই গীত গায়। থলুৱা ৰাইজৰ মাজত সংগৃহীত গীতবোৰত মহাপুৰুষ শ্ৰীশংকৰদেৱক লৈ নাও খেলৰ গীতত চাৰিটা ধাৰা বিচাৰি পোৱা যায়। (১) বৈষ্ণৱ ধাৰা (২) কাৰবালা ধাৰা (৩) খুহুতীয়া ধাৰা আৰু ৰাধাকৃষ্ণ-ৰামসীতা (৪) বেউলা লখিন্দৰ পুৰাণৰ ধাৰা, তদুপৰি বৰপেটা আৰু কৃষ্টিপুস্ত গীত, বিদায় পৰ্বত গোৱা গীত আদি উল্লেখযোগ্য।

বৈষ্ণৱ ধাৰাৰ গীত ঃ

(ক) যশোদা ৰুণী কিনো নিদাৰুণী
কৃষ্ণৰ হাততে বান্ধে...।

(খ) 'অ' কি হায়ৰে হায়,
অৰ্জুনৰ ৰথৰ সাৰথি নাৰায়ণ
হৰি-এ

(গ) 'জগত গুৰু আমাৰে
লুকাই আছা, দেখা নেদা
মণিকূটৰ ভিতৰে।'

একো দিনৰ সোণে (ক্ষণে?) কিয়া
ভৈলা একো মাহে,
দুই দিনৰ সোণে (ক্ষণে?) কিয়া
ভৈলা দুই মাহ-ৰে।'

কাৰবালাৰ শ্বহীদ হাছান-হুছেইনৰ স্মৃতি ৰক্ষা কৰা গীত

'অ' মদিনাৰ কি হ'ল
মক্কাতে কি হ'ল
নাজানো ক'ত কি হ'ল।

বাবাৰ দিনত
দুলদুল ঘোঁৰা
সাজানতে ৰৈলা।

দৰ্শকক আমোদ দিয়াৰ বাবে খুহুতীয়া গীত

(ক) 'অ ভিনিহি নুবুলিবি মোক।
এইবাৰ যদি বাচি থাকো,
বিয়া কৰাম তোক।'
'অ' ভিনিহি...'

(খ) আয়া তোৰ নপৰে মনত।
বাপেকে বিয়া দিয়ে
হিপ্পী আলা বৰত।
আয়া তোৰ নপৰে মনত।
হিপ্পী আলা বৰ পাই
নাথাকিবি ঘৰত।
আয়া তোৰ নপৰে মনত।'

বৰপেটা সত্ৰত কৃষ্টিৰ ওপৰত প্ৰচলিত গীত

উ-উ কৰে মোৰ,
হায়ৰে মলুৱা।
মোৰ মলুৱাক কোনে মাৰিলি,
হায় মোৰ মলুৱা ৰে...।'

পুৰস্কাৰ পোৱা নাওখনে যেতিয়া ভাটিয়াল সোঁতত ঢাপলি মেলি ঘৰলৈ যায়। তেতিয়া খেলুৱৈ গোৱা গীত

'অ' বিদায় দিয়া ঘৰলৈ যাওঁ
ডালত পৰিয়া কপৰুৱাই

ঘনে পাৰে ৰাও।
অ' বিদায় দিয়া...।'

'অ' কানাই বেলি পৰিল ছায়া
নষ্ট হৈলা দধিৰ ভাণ্ড
বজাৰ ভৈলা বেয়া।
অন্য লোকক পাৰ কৰিলে ঐ
লাগে অনা অনা
আমাৰ ৰাধেক পাৰ কৰিলে
লাগে কাণৰ সোণা।
অ' কানাই...।'

(উক্ত নাও খেলৰ গীতবোৰ হাজো অঞ্চলৰ বিভিন্ন ব্যক্তি আৰু নাওখেলৰ স্মৃতিৰ পৰা সংগ্ৰহ কৰা হৈছে।)

এইদৰে একোটা জাতীয় কৃষ্টিৰ সংস্কাৰ আৰু সংৰক্ষণৰ জৰিয়তে আমি জাতি-বৰ্ণ-ধৰ্ম নিৰ্বিশেষে নিৰপেক্ষভাৱে থলুৱা সংস্কৃতিৰ বিকাশ আৰু নাও খেলৰ গীত-মাতবোৰেৰে এদিন নতুন প্ৰজন্মক গতিশীল অৱস্থালৈ নিশ্চয় আগবঢ়াই নিবলৈ প্ৰয়াস কৰিব লাগিব।

কুকুৰা যুঁজ

বীৰত্ব, প্ৰশংসা আৰু শক্তিৰ প্ৰশংসা কৰা মানুহৰ স্বাভাৱিক প্ৰবৃত্তি। প্ৰশংসাৰ ভাগ ইতৰ প্ৰাণীয়ে পায়।

কুকুৰা চৰাইৰ যুঁজাৰু স্বভাৱটো জনাজাত। বিশেষকৈ মাইকী কুকুৰাজাকৰ ওপৰত মতা কুকুৰাটো যেন নপতা ফুকনহে। কি তীব্ৰ শাসন। ইয়াৰ এটা সজ গুণো আছে। ই ঘৰখনৰ কুকুৰাজাকক পাৰ্যমানে শত্ৰুৰ পৰা ৰক্ষা কৰে।



বুদ্ধিমান মানুহে মতা কুকুৰাৰ যুঁজাৰু স্বভাৱটোৰ সুবিধা লৈ অইন কুকুৰা লগত যুঁজিবলৈ শিকায়। ইয়াত গৰাকীজনে নিজেও আনন্দ পায়, অইনকো আনন্দ দিয়ে। কুকুৰা যুঁজ কেতিয়াবা ব্যৱসায়ত পৰিণত হয়। বাজি ৰাখিও কুকুৰা যুঁজোৱা হয়।

কুকুৰা যুঁজৰ সময় সাধাৰণতে বিহু আদি উৎসৱ। অতীজৰে পৰা অসমত কুকুৰা যুঁজ প্ৰচলিত হৈ আহিছে। কুকুৰা যুঁজ চাবলৈ ল'ৰা-বুঢ়া, ডেকা-ডেকেৰী সকলোৰে হেঁপাহ। তাহানি অসমৰ স্বৰ্গদেউ আৰু ডাঙৰীয়া বিষয়াসকলে কুকুৰা যুঁজ চাই ৰং পাইছিল আৰু বঁটা-বাহনেৰে ইয়াত উৎসাহ দিছিল।

যুঁজৰ কাৰণে সমান ওজনৰ একে জাতীয় বলবান দুটা মতা কুকুৰা বাচি লোৱা হয়। উৎসৱ থলীৰ উপযুক্ত ঠাইত কুকুৰা গৰাকী দুজন মুখামুখিকৈ, মাজত ছয়-সাত হাতমান ঠাই ৰাখি বহে। নিৰ্ধাৰিত সময়ত যুঁজাৰু দুটাক যুঁজলৈ আগুৱাই দিয়া হয়। বীৰদৰ্পে যুঁজাৰু দুটাই বুকু ফালাই, মূৰ পোনাই 'জ' জোকাৰি চকু পোন্দাই ইটোৱে সিটোক ক্ষন্তেক নিৰীক্ষণ কৰে। গৰাকী দুজনে নানান শব্দ কৰি যুঁজলৈ সিহঁতক উদগায়। সিহঁতে নখেৰে মাটি আঁচুৰিবলৈ ধৰে, যেন যুঁজলৈ অস্ত্ৰহে ধৰাইছে। তাৰ পিছত, ডেউকা মেলি বিদ্যুৎ বেগে ইটোৱে সিটোৰ ওপৰত জঁপিয়াই পৰে। ভীষণ আক্ৰোশে সিহঁতে যুঁজিবলৈ ধৰে, যেন আজি যুদ্ধ 'তয়ামৰা' দেউতাকে কোবাই, ঠোঁটেৰে চুলি-চুলি কৰি, নখেৰে আঁচুৰি সিহঁতে যুজে। ধূলিত সিহঁত নেদেখা হয়। দৰ্শকৰ চিএৰ-বাখৰ, ধৰ ধৰ, মৰিল মৰিল শব্দত কোনেও কাৰো মাত নুশুনা হয়।

কুকুৰা ইতৰ প্ৰাণী হ'লেও সিহঁতে এটা পদ্ধতিৰে যুঁজ কৰে অৰ্থাৎ ঠোঁটে ঠোঁটে, নখে নখে, ডেউকা ডেউকাৰে যুঁজে। পিছলৈ সিহঁত পগলা যেন হৈ

'ফ্ৰি ষ্টাইল' অৰ্থাৎ কোনো নিয়ম নমনাকৈ যুঁজ কৰে।

কিছু সময়ৰ পিছত কুকুৰা যুঁজৰ শব্দ নোহোৱা হয়। ধূলি আঁতৰে। দেখা যায়, এটাই আনটোৰ বুকুৰ ওপৰত থিয় হৈ ঠোঁটেৰে তলৰটোৰ বুকুত আঘাতৰ পিছত আঘাত হানিছে। গৰাকী দুজনে দুয়োটিকে আঁতৰাই গা-মূৰ পিহি শান্ত কৰে। আঁতৰাই অনাৰ আগতে পৰাজিত কুকুৰাটো পলাবলৈ যত্ন কৰিছিল কিন্তু সিটোৰ আঙুলিয়ে আঙুলিয়ে জোঁট লগাত বেচেৰাই নোৱাৰিলে।

হাতী যুঁজ

আহোমৰ ৰাজত্বৰ সময়ত স্বৰ্গদেউসকলৰ মনোৰঞ্জনৰ বাবে হাতী যুঁজোৱা হৈছিল। স্বৰ্গদেউ ৰুদ্ৰ সিংহৰ দিনত হাতীৰ যুঁজৰ প্ৰচলন হৈছিল বুলি বুৰঞ্জীত উল্লেখ আছে। শিৱসাগৰৰ ৰংঘৰৰ উত্তৰ দিশত থকা হাতীশালত বহুতো দঁতাল হাতী ৰখা হৈছিল। এই হাতীবোৰকে যুঁজৰ বাবে সাজু কৰা হৈছিল। যুঁজৰ নিৰ্দিষ্ট দিনৰ বহু আগৰ পৰাই যুঁজাৰু হাতীকেইটাক বৰা চাউলৰ ভাত, মাটিমাহ খাবলৈ দিয়া হৈছিল। সেই সময়ত দুটা নিয়মেৰে হাতী যুঁজোৱা হৈছিল।



প্ৰথমতে দুটা হাতীক মুকলিভাৱে যুঁজিবলৈ এৰি দিয়া হৈছিল। আনটো নিয়মত এটা হাতীক নঙলাৰে খোঁকত সুমুৱাই দিয়া হৈছিল। আন হাতীটোক বাহিৰত ৰাখি যুঁজ কৰিবলৈ দিয়া হৈছিল। হাতীৰ যুঁজত মাউত দুজনেহে পৰিচালনা কৰিছিল। মাউত অবিহনে হাতী যুঁজ সম্ভৱ নহয়। মাউতৰ নিৰ্দেশতহে হাতীয়ে যুঁজ কৰিবলৈ আগবাঢ়ি যায়। মাউতে হাতীৰ মূৰত খোঁচ মাৰি দি যুঁজৰ বাবে নিৰ্দেশ দিয়ে। মাউতৰ খোঁচত হাতী আগবাঢ়ি গৈ মূৰে মূৰে খুন্দা মাৰে, কেতিয়াবা দাঁতেৰে বা শুঁৰে শুঁৰে খুন্দিয়া-খুন্দি কৰি যুঁজ কৰে। এই যুঁজত এটা হাতী জয়ী আৰু আনটো হাতী পৰাস্ত হয়। পৰাজিত হাতীটো মাউতৰ সৈতে হাবিলৈ দৌৰি যায়। এইক্ষেত্ৰত মাউতজন কিছু সাৱধান হ'ব লাগে। কাৰণ পৰাজিত হাতীটোৱে তৰানৰা ছিঙি দৌৰিব বিচাৰে। সি তেতিয়া অস্থিৰ হৈ থাকে। ফলত হাতীৰ ওপৰৰ পৰা মাউতজন পৰি কোনো দুৰ্ঘটনাৰ সন্মুখীন হোৱাৰ আশংকা থাকে। আগতে বলিয়া হাতীৰ মাজতো যুঁজ হৈছিল। বলিয়া হাতীক মাউতে পৰিচালনা তথা নিজৰ নিয়ন্ত্ৰণলৈ আনি যুঁজৰ বাবে প্ৰৰোচিত কৰে। যুঁজৰ বাবে কেতিয়াবা হাতীৰ ডিঙিত টিলিঙাও আঁৰি দিয়া হৈছিল। বলিয়া হাতীক যুঁজাবৰ সময়ত যুঁজাৰু হাতীবোৰক মৰাপাটৰ টান ৰছীৰে ঠেঙত বান্ধি লোৱা হৈছিল। আহোমৰ দিনত ৰংঘৰৰ বাকৰিত বিহু বা কোনো উৎসৱৰ সময়ত হাতীযুঁজ অপৰিহাৰ্য্য আছিল। ৰংঘৰৰ ওপৰত বহি স্বৰ্গদেৱে হাতীযুঁজ উপভোগ কৰিছিল। কিছুদিনৰ আগলৈকে মানুহে হাতী পুহিছিল। হাতী পোহাটো কিছুমানৰ বাবে আভিজাত্যৰ চিন। তেনেবোৰ হাতীৰ মাজতো উৎসৱৰ বতৰত যুঁজ চলোৱা হৈছিল। এতিয়া অৱশ্যে মানুহে হাতী পুহিবলৈ এৰিছে।

মাল যুঁজ

মাল যুঁজ দুজন পুৰুষৰ শক্তি পৰীক্ষাৰ খেল। এসময়ত ভাৰতৰ ৰজা মহাৰজাসকলে একোজনকৈ মাল পুহিছিল। এতিয়াও কোনো কোনোজনে পোহে নাইবা অৰ্থ-সাহায্যৰ উৎসাহ দিয়ে। কেবাজনো মিলি একোটা দল বা

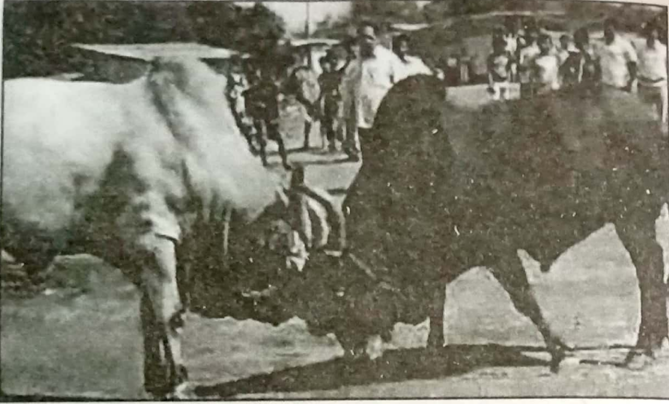


কোম্পানী গঠন কৰি ঠায়ে ঠায়ে মালযুঁজ দেখুৱাই আনন্দ দান কৰাৰ লগতে অৰ্থোপাৰ্জন কৰাও দেখা যায়। আমাৰ অসমতো বুৰঞ্জীয়ে ঢুকি নোপোৱা দিনৰে পৰা ৰজাসকলে মাল যুঁজাৰু পোহাৰ দৃষ্টান্ত আছে। অসমৰ দাঁতিকাষৰীয়া পাহাৰী ভাইসকলৰ সাধুকথাবোৰতো পাহাৰী মাল যুঁজাৰুৰ কথা পোৱা যায়। অসমৰ মাল যুঁজাৰুসকলৰ কাম আছিল বিদেশী মাল যুঁজাৰু আহিলে পৰাস্ত কৰি খেদি পঠিওৱা। কেতিয়াবা, ৰাজ্যৰ ভিতৰতে দুৰ্দান্ত দস্যু বা বনৰীয়া জন্তু নিধন কৰাত তেওঁলোকক নিয়োগ কৰা হৈছিল। তুলনামূলকভাৱে, নিৰ্বলী আৰু ক্ষুদ্ৰ মাল এজনে বলেৰে নোৱাৰিলেও বুধিৰে বিদেশী মালক ভয় খুৱাই দেশৰ পৰা খেদাই পঠোৱা ঘটনাও অসমৰ সাধুকথাত বৰ্ণোৱা আছে।

এতিয়াৰ দৰে পুৰণি কালতে মালযুঁজৰ কেতবোৰ নিয়ম প্ৰচলিত আছিল। সাধাৰণতে, হাতে হাতে, বাহুৰে বাহুৰে, গলে গলে, মূৰে মূৰে, বুকুৰে বুকুৰে, কঁকালে কঁকালে, আঠুৰে আঠুৰে, ভৰিয়ে ভৰিয়ে, মুষ্টিয়ে মুষ্টিয়ে যুদ্ধ কৰিছিল বিনা অস্ত্ৰে।

ষাড় গৰুৰ যুঁজ

ম'হ যুঁজৰ দৰে ষাড় গৰুৰ মাজতো এটা সময়ত যুঁজ চলোৱা হৈছিল। আহোমৰ ৰাজত্বৰ সময়ত ৰংঘৰৰ বাকৰিত ম'হ যুঁজৰ লগতে ষাড় যুঁজ আৰু হাতী যুঁজো হৈছিল। এতিয়াও অসমৰ কোনো কোনো ঠাইত বা গাঁও অঞ্চলত



গৰু যুঁজ হয়। বিশেষকৈ মাঘ বিহুৰ সময়ত বা পিছত উদং পথাৰৰ মাজত যাড় যুঁজ চলে। ধান কাটি শেষ হোৱাৰ পিছত পথাৰবোৰ মুকলি হৈ পৰে। তাতেই গৰখীয়াই গৰু চৰাবলৈ নিয়ে। গৰুবোৰৰ মাজত যদি যুঁজাৰু মনৰ যাড় বা বলধ গৰু থাকে, তেন্তে কথাই নাই, দুয়োৰে মাজত প্ৰচণ্ড যুঁজ চলে। ইটোৱে সিটোক বলে নোবাৰাপৰ্যন্ত যুঁজ চলি থাকে। পিছত বলে নোবাৰাটো দৌৰি পলাই যায় আৰু তাক জয়ী গৰুটোৱে বহু দূৰপৰ্যন্ত খেদি যায়। দুটা গৰুৰ মাজৰ এই যুঁজ উপস্থিত সকলোৱে উপভোগ কৰে। পথাৰত এতিয়াও গৰখীয়াবোৰে যাড়গৰু বা বলধগৰুৰ মাজত যুঁজ কৰায়। কেতিয়াবা আকৌ যুঁজত পলাই যোৱা গৰুটোক পিছে পিছে খেদি নগৈ জয়ী গৰুটোৱে তালৈ মূৰ তুলি চাই থাকে। জাকৰুৱা গৰুৰ মাজত কেতিয়াবা হঠাতে যুঁজ হয়। আবেলি গোহালিলৈ গৰুবোৰ ঘূৰাই অনাৰ পথটো বলধ গৰুৰ মাজত যুঁজ হয়। তেতিয়া বাটৰ মানুহ দৌৰি পলাবলগীয়া অৱস্থা হয়। যাড় গৰুৰ মাজত পথাৰত গৰখীয়াবোৰে যুঁজ পাতি ৰং চাই যদিও ৰজাৰ দিনত এনে যুঁজ হৈছিল। যুঁজৰ সময়ত গৰু দুটাই মুখামুখিকৈ শিঙেৰে যুঁজে। শিঙে শিঙে খুন্দা মাৰে। মূৰ দুটা তললৈ কৰি কাৰ শিঙৰ শক্তি কিমান, তাৰ পৰীক্ষা কৰে আৰু কেতিয়াবা যুঁজত কোনো গৰুৰ শিং ভাঙিও যায়।

শেন যুঁজ

আহোমৰ ৰাজত্ব কালত শেন যুঁজ আছিল স্বৰ্গদেউসকলৰ মনোৰঞ্জনৰ এক অন্যতম আহিলা। হৰকান্ত বৰুৱা সদৰামিনৰ বুৰঞ্জীত শেন যুঁজৰ আভাস পোৱা যায়। সদৰামিনে তেওঁৰ বুৰঞ্জীত লিখিছে এইদৰে— 'চৈয়দ বাবাকৰ নবাব পৰিলত তাৰ লগত মীৰা শেনছোৱাক কুহি শেনে সহিতে ধৰি ৰাখিলে। তাৰ পৰা সৰু শেনৰ খেল চলিল।'

উল্লেখ্য যে শেন যুঁজ আচলতে শেন আৰু কনুৱা চৰাইৰ মাজত অনুষ্ঠিত হয়। এই যুঁজ সাধাৰণতে মাঘ মাহৰ পৰা ব'হাগ মাহৰ ভিতৰত অনুষ্ঠিত কৰা হৈছিল। যুঁজৰ বাবে শেন আৰু কনুৱা চৰাইক পোহ মনোৱাৰ প্ৰয়োজন হয়।



কনুৱা অনাৰ বাবে কিছুমান চোং নিৰ্বাচন কৰা হয়। এই চোংবোৰত কেইটামান বনৰীয়া কনুৱা চৰাই ধৰি আনি নিয়মীয়াকৈ সৰু সৰু মাছ খাবলৈ দি পোহনীয়া কৰা হয়। মাছ খাবলৈ পাই পোহনীয়া কনুৱাৰ লগতে অন্য বনৰীয়া কনুৱা চৰাই আহি চোংবোৰত জুম বান্ধে। আনকি এটা দুটাকৈ অহা কনুৱা চৰাই এটা সময়ত হাজাৰ বাৰশ পৰ্যন্ত হয়গৈ। কনুৱাৰ সংখ্যা বৃদ্ধি হোৱাৰ লগে লগে অধিক পৰিমাণে সৰু মাছ যোগান ধৰা হয়। এনেদৰে দিনৰ ভাগত বনৰীয়া কনুৱা চৰাইবোৰ চোঙত আহি উপচি পৰে আৰু গধূলি উৰি গুচি যায়। পুৱা পুনৰ মাছৰ আশাত সিহঁত উভতি আহে।

আনহাতে, শেন চৰাইক পোহ মনাবলৈ আৰু শেন চৰাইক খেলৰ কাৰণে প্ৰস্তুত কৰিবলৈ আহোম ৰাজত্ব কালত শেনছোৱা নামৰ এটা খেলৰ সৃষ্টি কৰা হৈছিল। শেন খেলৰ দায়িত্ব লোৱা লোকসকলক শেনছোৱা বৰুৱা, শেনছোৱা বৰা নামেৰে জনা যায়। শেন চৰাইক পোহমনাই ঘৰচীয়া কৰা আৰু সিহঁতক যুঁজৰ কাৰণে প্ৰস্তুত কৰি তোলাই এইসকল লোকৰ প্ৰধান কাম আছিল। শেন মেলাৰ পূৰ্বে শেন চৰাইৰ বাউলি দিয়া পৰীক্ষা পতা হয়। বাউলিত শেন আহিলেই শেনছোৱা বিষয়াই ৰজা বা প্ৰধান ডাঙৰীয়াক জনায়। ইয়াৰ লগে লগে সকলো শেন কনুৱাৰ যুঁজৰ বাবে প্ৰস্তুত হয়।

শেন চৰাই বাউলি দিয়া পৰীক্ষাত উত্তীৰ্ণ হোৱা মানেই এই যুঁজ সমাগত হয়। শেনছোৱাই শেন চৰাই প্ৰশিক্ষণ দি সাজু কৰি তোলাৰ পাছতে ৰজা, ডা-ডাঙৰীয়া, প্ৰজা আদি সকলোৱে আটাইতকৈ অধিক বনৰীয়া কনুৱা চৰাই গোট খোৱা চোঙটোৰ কাষত উপস্থিত হয়। মানুহবোৰে গৈ ভয় খুৱাই কনুৱা চৰাইবোৰ উৰুৱাই পঠিয়ায়। সিহঁতে গৈ আকাশ ছানি পেলায়। লগে লগে বাউলি দিয়া পৰীক্ষাত উত্তীৰ্ণ হোৱা শেন চৰাইৰ গৰাকীয়ে সিহঁতৰ চকুৰ গিলিপ গুচাই দি ভৰিৰ দোল মেলি দিয়ে। শেনবোৰ আকাশলৈ উৰি গৈ ওপৰৰ কনুৱাবোৰৰ মাজত সোমাই পৰে আৰু শেন-কনুৱাৰ মাজত যুঁজ লাগে। শেনে কনুৱালৈ খেদি যোৱাৰ লগে লগে কনুৱাবোৰ চিটিকি পৰা দি চাৰিওফালে পলাই যায়। আকাশৰ ওপৰত এই শেন-কনুৱাৰ মাজত লগা মনোমোহা দৃশ্য তলত গোটখাই থকা ৰজা, ডা-ডাঙৰীয়া

আৰু সাধাৰণ প্ৰজাই উপভোগ কৰি আনন্দত মতলীয়া হৈ পৰে। যুঁজত পাকৈত শেনে আকাশতে তিনি-চাৰিটা কনুৱা মাৰি পুনৰ উভতি আহি নিজ নিজ স্থানত পৰে। এনেদৰে কনুৱাৰ চোং বিলাকত বছৰেকত দুই তিনিবাৰকৈ শিকাৰু শেন চৰাই মেলি দি শেন যুঁজ উপভোগ কৰা হয়। এই যুঁজত শেনে কনুৱা মাৰি লৈ তললৈ নামি আহি শেনছোৱাই কাপোৰ এখন মেলি দিয়াৰ লগে লগে কনুৱাসহ শেন আহি তলত পৰে। শেনছোৱাই লগে লগে শেনৰ ভৰিত ডোল লগাই তাৰ মুখ গৰম পানীৰে ধুৱাই জালুক, নিপালি আৰু কুমটি খুৱায়। অৱশ্যে ভালদৰে প্ৰশিক্ষণ নথকা অথবা শিকনি নোলোৱা শেন এৰি দিয়াৰ পাছত শেনছোৱাৰ ওচৰলৈ নাহি কৰবালৈ গুচি যায়। এনেদৰে গুচি গ'লে শেনছোৱাই শেন বিচাৰি ফুৰে। শেন মেলাৰ পিছত ঘূৰি অহা নহাটো ভাগ্যৰ কথা বুলি ধৰা হয়। সেইবাবে শেনৰ সংবাদ সুধিলে শেনছোৱা বৰুৱাই উত্তৰ দিয়ে— 'স্বৰ্গদেৱ, আজি শেনৰ এজাত।' কনুৱা মাৰি শেন উভতি আহিলে শেনছোৱাই বঁটা পাই আৰু উভতি নাহিলে পাই চামতাৰ কোব। শেন যুঁজে ৰজা ঘৰৰ পৰা প্ৰজাঘৰ নাপালেও এই খেলে দেশৰ সীমা অতিক্ৰম কৰি অন্য দেশলৈয়ো ঢাপলি মেলে। হিষ্ট্ৰি অৱ জাপান গ্ৰন্থত ড° এ, মুখাৰ্জীয়ে লিখিছে যে চৰাই যুঁজ ভাৰত আৰু পাৰস্যৰ পৰা জাপান পায়গৈ।

আন কিছুমান থলুৱা খেল-ধেমালি

হাতেৰে দাঙি নিয়া খেল

ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ মাজত আন এক জনপ্ৰিয় খেল হ'ল হাতেৰে দাঙি নিয়া খেল। আমি সৰুতে এই খেলটো খেলি বৰ আমোদ পাইছিলো। এই খেলত দুজনৰ হাতৰ ফাঁকত এজনক বহুৱাই দাঙি নিয়া হয়। দুজন ল'ৰা মুখামুখিকৈ বহি লয়। এতিয়া প্ৰথমজনে নিজৰ সোঁহাতখন মেলি নিজৰ বাঁওহাতখন কিলাকুটি ভাঁজ কৰি সোঁহাতৰ কিলাকুটিত ভালদৰে ধৰি লয়। সেইদৰে আনজন ল'ৰাইও নিজৰ সোঁহাতখন মেলি বাঁওহাতখন কিলাকুটিত ভাঁজ কৰি সোঁহাতৰ কিলাকুটিত ধৰি লয়। এতিয়া মুখামুখিকৈ বহি লৈ দুয়োজনে মেলি ধৰা সোঁহাতখনৰে ইজনে সিজনৰ বাঁও কিলাকুটিত ভালদৰে খামুচি ধৰে। তেতিয়া দুয়োজনৰে হাতৰ মাজত দুটা ডাঙৰ ফাঁক হয়। আৰু ফাঁকেৰে আন এজন ল'ৰাই দুফালে ভৰি দুখন সুমুৱাই দি



মাজৰ খালীঠাইখিনিত বহি লয়। তেতিয়া বহি লোৱা ল'ৰাজনে দুইজনৰ মূৰত দুয়োখন হাতেৰে ভালদৰে ধৰি ল'ব আৰু ল'ৰা দুজন বহাৰ পৰা উঠি হাতৰ ওপৰত বহি থকা ল'ৰাজনক ঘূৰাই লৈ ফুৰিব। তেনেদৰে ফুৰোতে কাষত থকা দুটামানে চিঞৰি গাব জয় জগন্নাথ হৰি বোল। সেয়া যেন ভগবান কৃষ্ণ বা জগন্নাথক ফুৰাবলৈ লৈ অহা হৈছে ৰথযাত্ৰাৰ দৰে।

মুদ্ৰা বা পইচা খেল

এই খেলটো সাধাৰণতে মাঘ বিহুৰ দিনা হোম বা মেজি জ্বলোৱাৰ পাছত ল'ৰাবোৰে খেলা দেখা যায়। বিহুৰ দিনা এই মুদ্ৰা খেলটো এটা নিয়মেই। এই খেলত পইচা অৰ্থাৎ এটকীয়া, পঞ্চাছ পইচা বা দহ পইচাৰ মুদ্ৰাৰ প্ৰয়োজন। লগতে এটা গুটি। সেই গুটিটো শিল বা খোলাগুটিও হ'ব পাৰে। কিছুমানে ডগা-পাল্লাৰ ডগাও ব্যৱহাৰ কৰা দেখা যায়। সাধাৰণতে পথৰ ওপৰত এই মুদ্ৰা খেলটো হয়। পথৰ মাজত এটা সৰু গাঁত কৰি লোৱা হয়। গাঁতটোৰ পৰা তিনি-চাৰি ফুট দূৰত এডাল আঁচ টানি তাৰ পৰা গাঁতটোৰ ওচৰলৈ এই খেলত অংশগ্ৰহণকাৰী ল'ৰা কেইজনৰ মুদ্ৰাকেইটা এজনে লৈ দলিয়াই দিয়ে। তাৰ পাছত বাকীকেইজনে নিৰ্দিষ্ট কৰি দিয়া মুদ্ৰাটোক হাতত থকা গুটিটোৰে লগাবলৈ দিয়ে। যদি তেওঁ নিৰ্দিষ্ট মুদ্ৰাটোত গুটিটো লগাব পাৰে তেন্তে অংশ লোৱাকেইজনৰ মুদ্ৰাকেইটা তেঁৱেই লাভ কৰিব। আৰু যদি বেলেগ মুদ্ৰাত গুটিটো লগাই তেন্তে তেওঁৰ ফাউল হ'ব আৰু নিজৰ পইচাটো হেৰুৱাব। তেনেদৰে এই খেলটো তেওঁলোকৰ মাজত বহু সময় চলি থাকে।

লাঠিৰে জঁপিওৱা খেল

এথলেটিকছত এই খেলটো 'প'লভল্ট' নামেৰে বিখ্যাত যদিও অসমত অতীজৰে পৰা লাঠিৰ সহায় জাঁপ মৰা খেলটো চলি আহিছে। বিশেষকৈ ৰঙালী বিহুৰ খেল-ধেমালিৰ সময়ত এই খেলটো হয়। অৱশ্যে গাঁৱত

ল'ৰাবোৰে এডাল লাঠি পালেই হ'ল। বাটে-পথে, খালে-বামে জঁপিয়াই ফুৰে। গাঁৱৰ প্ৰতিঘৰতে বাঁহৰ জেওৰাৰ নঙলা থাকে। সেই নঙলাৰ এডাল দীঘল বাঁহৰ সহায়েৰে জপিয়ায়। এই খেলটোৰ সময়ত হাতত দীঘল লাঠি বা বাঁহডাল লৈ অকণমান দৌৰি আহি লাঠিডালত ভৰ দি ওপৰলৈ জাঁপ মাৰি দিয়া হয়। তেনেদৰে জঁপিয়ালে বহু ওখলৈ উঠি যাব পাৰি। এই খেলত দুফালে দুটা খুঁটি পুতি ওখকৈ ৰছী এডাল খুঁটা দুটাত বান্ধি লোৱা হয় বা ধৰি থকা হয়। এতিয়া লাঠিডালত ভৰ দি জঁপিয়াই এই ৰছীডালৰ উচ্চতা পাৰ হৈ যাব লাগে। যিমান ওপৰলৈ জঁপিয়াই উঠি যাব পাৰে সিমান ওপৰলৈ ৰছীডাল তুলি লৈ যোৱা হয়। এনেদৰে যিজনে সৰ্বোচ্চ উচ্চতা জঁপিয়াব পাৰে, তেঁৱেই বিজয়ী হয়। অৱশ্যে লাঠি এডাল হাতত থাকিলে বাটত পোৱা বোকা-পানীৰ বাধা, খাল-গাঁত আদি হেলাৰঙে জঁপিয়াই পাৰ হৈ যাব পাৰি। হয়তো তেনেকৈ আমাৰ মাজত এই লাঠিৰে জঁপিওৱা খেলটো আহি পৰিছিল।

খুঁটি উঘলা খেল

কাৰ শক্তি কিমান! ইয়াৰ পৰীক্ষা কৰি চাবলৈ ল'ৰাবোৰৰ মাজত এটা আমোদজনক খেল হয়, যাৰ নাম খুঁটি উঘলা খেল। এই খেলত মাটিত সৰু গোটা বাঁহ বা এচাৰি কেইডালমান আধাঁলৈ পুতি পেলোৱা হয়। পোতাৰ আগতে খুঁটিৰ আগটো জোঙা কৰি লোৱা হয়। তেতিয়াহে মাটিত খুঁটিটো পোতাত সুবিধা হয়। এতিয়া সহজে উঘালি পেলাব নোৱাৰাকৈ পোতা বাঁহৰ খুটিকেইডাল কেইজনমান ল'ৰাই উঘালি আনিবলৈ চেষ্টা কৰিব। পোতা খুঁটিকেইডাল উঘালি অনাৰ বাবে তেওঁলোকে দেহৰ সমস্ত শক্তিৰে চেষ্টা কৰে। এনে চেষ্টাৰ ফলত কোনোবা এজনে খুঁটিটো উঘালি আনিবলৈ সক্ষম হয়। অৱশ্যে খুঁটিটো উঘালি আনোতে এবাৰতে দিয়া জোৰ বা বলতে আনিব লাগিব। 'হেইয়া' বুলি মুখেৰে উচ্চাৰণ কৰি খুঁটি এবাৰতে উঘালি আনিব লাগিব। তেনেদৰে যিজনে প্ৰথমে খুঁটি উঘালি আনিবলৈ সক্ষম হ'ব তেঁৱেই বিজয়ী হ'ব। এই খেলত বিজয়ীজনক আন খেলুৱৈসকলে সকলোতকৈ বলৱান বুলি মানি লয়।

লাঠি টনা খেল



অসমকে ধৰি সমগ্ৰ পূৰ্বাঞ্চলৰ ৰাজ্যকেইখনত চলি অহা এটি জনপ্ৰিয় খেল লাঠি টনা খেল। আচলতে কাৰ কিমান শক্তি বা বল তাৰ পৰীক্ষা কৰি চোৱাৰ বাবে এই আমোদজনক খেলটো হয়। আগতে ৰজা-মহাৰজাৰ দিনত এই খেলটো খেলোৱা হৈছে। কোন কিমান কৰ্মঠ বলৱান-বীৰ্যৱান ৰজাই তাৰ উমান লৈছিল। অসমৰ জনজাতি সম্প্ৰদায়ৰ মাজত এই খেলটো জনপ্ৰিয়। এই খেলত সাধাৰণতে দুজনে অংশগ্ৰহণ কৰে। দুয়োজন প্ৰতিযোগীয়ে আঁঠুমূৰীয়া চুৰীয়া পৰিধান কৰে আৰু বাকী দেহ উদং হৈ থাকে। দুয়ো মুখামুখিকৈ বহি লয় আৰু বহাৰ পাছত দুয়োজনে ভৰি দুটা সন্মুখলৈ মেলি দিয়ে। ভৰি দুখন এনেদৰে মেলি দিয়ে যাতে দুয়োৰে ভৰিৰ পটাকেইখন লগ লাগে। এতিয়া দুয়োজনৰ হাতত এডাল লাঠি দিয়া হয়। লাঠিডাল বেছি দীঘল নহয়। লাঠিডালৰ সোঁমাজত দুয়োজনে ভালদৰে মুঠি মাৰি ধৰে। খেলটো পৰিচালনা কৰা এজন পৰিচালকে এক দুই তিনি বুলি সংকেট দিয়াৰ লগে লগে লাঠিডাল দুয়ো নিজৰ দেহৰ ফালে প্ৰচণ্ড জোৰেৰে টানিবলৈ ধৰে। এনে টনা-টনি কৰোতে ভৰি দুখন কোচাই আনিব নোৱাৰিব। যিজনে বহি থাকিয়েই আনজনক থিয় কৰাই দিব পাৰিব তেঁৱেই বিজয়ী হ'ব।

বোকোচা দৌৰা

অসমৰ পৰম্পৰাগত খেল-ধেমালিসমূহৰ ভিতৰত আন এটি আমোদজনক খেল হ'ল বোকোচা লোৱা দৌৰ। অসমৰ গাঁৱে-ভূঞে আজিও বিহুৱে হওক বা অন্য অনুষ্ঠানতে এই খেলাবিধৰ সমাদৰ আছে। বোকোচা লোৱা খেল

মুকলি ঠাইত খেলা হয়। আন খেলৰ লগতে এইবিধ খেলো পৰম্পৰাগতভাৱে চলি আছে। এক নিৰ্দিষ্ট দূৰত্বৰ ভিতৰত অনুষ্ঠিত এই দৌৰত অংশগ্ৰহণ কৰা খেলুৱৈসকলে দুজনকৈ যুটি বান্ধিব লাগে। খেলুৱৈ দুজনৰ এজনে আনজনৰ বোকোচাত উঠি ল'ব লাগে। এনেদৰে প্ৰত্যেকে সাজু হোৱাৰ পাছত বিচাৰকে আৰম্ভণিৰ সংকেত দিয়াৰ লগে লগে নিৰ্ধাৰিত দূৰত্ব অতিক্ৰমৰ বাবে বোকোচাত লৈ দৌৰ মাৰিব লাগে। যিটো যুটিয়ে নিৰ্দিষ্ট কৰি দিয়া সীমা আগতে চুব পাৰিব তেওঁলোকেই প্ৰথম হ'ব। অৱশ্যে কোনো কোনো ঠাইত নিৰ্ধাৰিত সীমাৰেখা পোৱাৰ আগতে প্ৰথমে বোকোচাত উঠা জনে দৌৰিব আৰু আনজন বোকোচাত উঠিব। অৰ্থাৎ সলনা-সলনিকৈ দৌৰিবও পাৰে।

পানীভৰ্তি কলহ লৈ দৌৰ



অসম তথা উত্তৰ-পূৰ্বাঞ্চলৰ জীয়ৰী-বোৱাৰীৰ মাজত হয় এই খেলটো। জনজাতিসকলৰ মাজতো জনপ্ৰিয় এই খেলবিধ। এই খেলত জীয়ৰী-বোৱাৰীসকলে কঁকালত পানীভৰ্তি কলহ লৈ দৌৰিব লাগে। এটা মূৰৰ পৰা আন এটা মূৰলৈ কলহ লৈ দৌৰিব লাগিব। দৌৰাৰ সময়ত যাতে কলহৰ পানী নপৰে তালৈও দৃষ্টি ৰাখিব লাগিব। সেয়েহে খুব সাৱধান-সতৰ্কতাৰে দৌৰিব লাগে। আচলতে দৌৰা নহয় খৰকৈ খোজকঢ়াহে হয়। কাৰণ যাৰ কলহৰ পৰা বেছিকৈ পানী ওলাই পৰি যাব তেঁৱেই পৰাস্ত হোৱাৰ সম্ভাৱনা থাকে। এটা সীমাৰেখাত অংশগ্ৰহণকাৰীকেইগৰাকী পানীত কলহ লৈ সাজু হৈ থাকে। বিচাৰকে সংকেট দিলেই দৌৰ আৰম্ভ হয়। এই দৌৰে দৰ্শকক যথেষ্ট আমোদ দিয়ে। কোনে কিমান সতৰ্কতাৰে কলহৰ পানী নপৰাকৈ দৌৰি আহিব পাৰে, সেই দৃশ্য বেছ উপভোগ্য। ❖❖❖